

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

MÉMOIRE PRÉSENTÉ À
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN
LOISIR, CULTURE ET TOURISME

PAR
FRANÇOIS R. DERBAS THIBODEAU

STRATÉGIES D'INTÉGRATION DU LOISIR CULTUREL
AU SYSTÈME CULTUREL QUÉBÉCOIS

AVRIL 2014

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire ou de cette thèse a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire ou de sa thèse.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire ou cette thèse. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire ou de cette thèse requiert son autorisation.

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

MAÎTRISE EN LOISIR, CULTURE ET TOURISME (MA.)
Programme offert par l'Université du Québec à Trois-Rivières

STRATÉGIES D'INTÉGRATION DU LOISIR CULTUREL
AU SYSTÈME CULTUREL QUÉBÉCOIS

PAR

FRANÇOIS R. DERBAS THIBODEAU

MICHEL DE LA DURANTAYE, directeur de recherche Université du Québec à Trois-Rivières

JEAN-MARIE LAFORTUNE, codirecteur de recherche Université du Québec à Montréal

ROSAIRE GARON, évaluateur Université du Québec à Trois-Rivières

PASCALE MARCOTTE, évaluatrice Université du Québec à Trois-Rivières

MÉMOIRE DÉPOSÉ LE 29 AVRIL 2014

Sommaire

Ce projet de recherche porte sur l'organisation du système culturel québécois. Nous postulons qu'il existe une discontinuité dans les rapports entre le secteur du loisir culturel et ceux des industries culturelles et de la culture professionnelle. Dans une perspective exploratoire, nous avons tenté de cerner les facteurs déterminants de leur intégration, dans l'optique de la synergie. Sur le plan méthodologique, un cadre conceptuel a été élaboré sur les préceptes de la méthodologie des systèmes souples. Une recherche documentaire a ensuite été réalisée puis des entretiens individuels et de groupe ont été tenus auprès d'organisations, des conseils des arts ainsi que du ministère de la Culture et des Communications (MCC) dans un processus circulaire d'enrichissement du corpus de données apparenté à l'étude de cas. À partir d'une analyse qualitative, nous trouvons donc plusieurs axes de regroupement principaux. Notamment: les fondements et moyens pour l'intersectorialité, reposant sur un dialogue qui doit transcender les secteurs, les disciplines artistiques et doit être orienté vers les valeurs, le rôle social de la culture et la citoyenneté culturelle; l'adaptation des organisations aux publics de la révolution numérique par le harnachement des espaces virtuels de culture et de communication ainsi que des pratiques qui s'y font; l'intervention publique en culture, où une déségmentation et une stratégie de développement socioculturel par la base, centrée sur le citoyen et englobant les moyens et réseaux municipaux et scolaires, sont demandées; le loisir culturel comme déterminant du renouveau dans l'approche de développement du système, ne visant non plus exclusivement le développement, mais aussi l'engagement des publics; la mobilisation sectorielle du loisir culturel autour d'un projet qui porte clairement le message de son repositionnement.

Table des matières

Sommaire	ii
Table des matières	iii
Liste des tableaux et figures	iv
Remerciements	v
Avant-propos	vi
Introduction	1
Chapitre 1 : Thématique de recherche	4
1.1 La culture	5
1.2 Idéologies contemporaines de l'action culturelle	7
1.3 Rapport État-culture	13
Chapitre 2 : Problématique générale	16
2.1 Le système culturel québécois	17
Chapitre 3 : Problématique spécifique	25
3.1 Le loisir culturel	26
3.2 Problème spécifique de recherche: le besoin d'initier un dialogue	36
3.3 Questions et objectifs de recherche	39
Chapitre 4 : Recension des écrits et cadre conceptuel	40
4.1 L'approche systémique	49
4.2 Concepts: structure et fonctionnement du système	53
4.3 Concept: secteurs	57
4.4 Concept exploratoire: facteurs d'intégration	71
Chapitre 5 : Méthodologie	76
Chapitre 6 : Présentation des résultats	92
6.1 Base de données intégrale	93
6.2 Analyse factorielle initiale	116
Chapitre 7 : Discussion	117
7.1 Analyse des résultats	118
7.2 Proposition de scénarios	126
7.3 Pistes de réflexion	129
Conclusion	135
Références	139
Appendices	148

Liste des tableaux et figures

Tableau 1. Pratique en amateur et sorties culturelles, Enquête 2009 du MCCCCF	28
Tableau 2. Cadre conceptuel	45
Tableau 3. Critères d'inclusion à l'échantillon	82
Tableau 4. Échantillon pour entrevues individuelles	83
Tableau 5. Échantillon pour groupe de discussion des acteurs du loisir culturel	85
Tableau 6. Analyse factorielle initiale des données	159
Figure 1: Ligne du temps sur le rapport État-culture	14
Figure 2: Domaines généraux et influence du système culturel	19
Figure 3. Acteurs du système culturel	23
Figure 4. Ligne du temps du loisir culturel.....	33
Figure 5. Modélisation des secteurs du système culturel québécois	47
Figure 6. Modélisation de la structure du système	49
Figure 7. Modélisation des fonctions externes du système	52
Figure 8. Modélisation des fonctions internes du système	55
Figure 9. Modélisation du système culturel québécois	56
Figure 10. Stratégie de collecte	79
Figure 11. Boucle de rétroaction principale, activités de la collecte de données	81
Figure 12. Scénario 1 sur la solidarisation des acteurs du système	127
Figure 13. Scénario 2 sur l'adaptation aux publics et espaces de la révolution numérique .	128

Remerciements

Je tiens à remercier Michel de la Durantaye, mon directeur de recherche, qui a su m'orienter et me prodiguer des conseils précieux ainsi que Jean-Marie Lafortune pour son *input* toujours redoutablement constructif, en tant que codirecteur et mentor. Les allers et venues entre vos deux perspectives, messieurs, m'ont permis de réaliser un travail de voltige sur le plan intellectuel, mais qui demeure ancré à la réalité des acteurs culturels.

Je veux aussi exprimer ma gratitude à tous ceux qui ont participé à la construction du savoir que visent à transmettre ces pages: M. Daniel Caron et Mme Sonia Vaillancourt du Conseil québécois du loisir ainsi que tous les acteurs du loisir culturel impliqués; Mme Sylvie Blais du ministère de la Culture et des Communications du Québec puis, enfin, MM. Simon Brault et Yvan Gauthier des conseils des arts ainsi que M. Pierre Lampron pour leur expertise.

Je veux aussi mentionner l'excellent encadrement que l'on m'a offert au département des études en Loisir, culture et tourisme ainsi que, plus largement, à l'Université du Québec à Trois-Rivières. Les personnes-ressources que j'y ai rencontrées ont joué un rôle important dans la qualité de mon expérience.

Il m'importe finalement de dire un très chaleureux «merci» à tous ceux qui m'ont accompagné, au quotidien, à travers les hauts et les bas de l'écriture: mes amis, ma famille, et la liste continue...

Avant-propos

Il y a relativement longtemps que je travaille en culture. Mes études en arts plastiques m'ont d'abord ouvert à ce monde d'expression et de créativité. J'ai vécu la «magie» qui peut s'opérer à travers la pratique artistique. Puis, ce qui se passe sous la surface a commencé à m'intéresser; je me suis impliqué dans l'organisation, la gestion de projets culturels, puis dans leur création. J'ai ensuite poursuivi et approfondi mon exploration dans le cadre d'études universitaires. J'ai trouvé les filons, en sciences de l'éducation, sur le développement personnel et identitaire par le biais des arts; en sciences sociales, sur le développement des communautés par la culture, sur les politiques culturelles et l'organisation du système, sur la place du loisir dans la société.

J'ai eu le privilège de travailler sur le cas spécifique du loisir culturel dans le cadre de l'Agenda 21 de la Culture au Québec, une démarche menée jusqu'en 2011 par le ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine. C'est à ce moment, au moment de ma première collaboration avec le Conseil québécois du loisir (CQL), que «les fils se sont touchés». La problématique du loisir culturel a piqué ma curiosité et en elle, ont trouvé une vive résonance mes axes d'intérêt en recherche.

Dans le cadre de ma maîtrise, j'ai donc travaillé sur le cas du loisir culturel dans l'optique de son intégration au système culturel québécois, cherchant à cerner les facteurs déterminants de celle-ci. Le résultat de cette démarche se trouve aujourd'hui entre vos mains, dans ce mémoire de recherche.

Au fil des étapes de la recherche, le CQL m'a facilité l'entrée en contact avec le ministère de la Culture et des Communications, dont la contribution a été appréciable. Ultimement, ce dernier s'est trouvé tant intéressé par le projet de recherche qu'il est aujourd'hui même question de la suite.

Introduction

La société québécoise a ceci de particulier qu'elle entretient une identité unique, portée par ses 8 millions et quelques âmes, qui lui confère un statut résolument minoritaire au coeur d'un continent nord-américain dont la majorité est anglophone. Devant le contexte dans lequel elle se trouve, la question de l'assimilation *versus* de l'intégration se pose assez rapidement et revient d'ailleurs souvent dans le débat politique, sur la place publique. En termes sociologiques, nous verrons que certains choix structurants, au niveau des politiques culturelles, ont de quoi nous rapprocher plus près des processus d'enculturation — la transmission verticale d'une culture, qui implique un «risque certain» d'assimilation, alors que d'autres nous rapprochent des processus de l'acculturation, ou la transformation par la rencontre des cultures, plus près de l'idée d'une véritable intégration.

Les expressions de cette culture québécoise sont donc perceptibles au quotidien à travers les moeurs, le langage, mais également à travers les arts, dont on dit souvent qu'ils incarnent la quintessence d'une culture, au sens ethnologique. Plus concrètement, c'est donc tout un système qui est en place afin de permettre à la culture de jouer ses multiples rôles, de sa fonction sociale structurante et identitaire à sa fonction de moteur économique.

Le système culturel québécois dont il est question est un amalgame complexe d'acteurs sociaux, politiques, économiques et artistiques qui sont issus des secteurs public, du privé ainsi que de la société civile. Il est unique, au même titre que la société qui l'a engendré. Au chapitre de l'intervention publique, par exemple, des éléments d'héritage britannique, tel que le Conseil des arts et des lettres (CALQ), en côtoient d'autres qui sont issus de la tradition française, comme le ministère de la Culture et des Communications (MCC).

Sous cet appareil public, nous distinguons plusieurs secteurs d'activité dont chacun est remarquablement dynamique, mais entre lesquels tous les ponts n'ont pas encore été érigés. Aussi, leurs frontières sont mouvantes et poreuses; ce n'est pas un hasard si ses représentations arrêtées ne sont pas nombreuses! Bref, il s'agit d'un système qui est en phase avec et qui s'adapte aux contextes sociétaux successifs, qui sont de plus en plus globaux, et telle que l'économie capitaliste mondialisée, de plus en plus axés sur la croissance inflationniste. Or, nous abordons dans ce mémoire le problème de «plafonnement» ressenti par les acteurs contemporains du système culturel québécois. Dans cet environnement à la croissance très rapide, le ralentissement du développement du système culturel met carrément à risque ses acteurs. Les enjeux ne sont cependant pas seulement économiques, ils sont aussi sociaux. C'est à ce point qu'il apparaît pertinent de faire la distinction entre les différents secteurs de la

culture que nous aborderons. Alors que les industries culturelles et la culture professionnelle ont, chacune à leur tour, traditionnellement été bien financées par l'État, le tiers secteur de la culture ou le loisir culturel doit, lui, fonctionner alimenté par de bien rares ressources. Il est, par ailleurs, le secteur le plus près des idéaux de la participation citoyenne tels qu'amenés par l'idéologie de la démocratie culturelle et qui permet la rencontre des cultures (acculturation); un aspect dont nous traiterons plus en détail dans le premier chapitre.

À force d'exploration, nous nous sommes donc arrêtés sur le potentiel du loisir culturel. Un potentiel non seulement inscrit dans une optique de justice sociale et de participation citoyenne à la culture, mais également comme clé de solution au plafonnement du développement du système culturel québécois. L'importance du loisir culturel et son intégration sont appuyées par un virage dans les politiques culturelles qui est déjà bien amorcé, nous le verrons aussi. Notre projet de recherche s'intitule donc **Stratégies d'intégration du loisir culturel au système culturel québécois**.

Au sujet du contenu du mémoire: nous dressons d'abord un état de la situation, afin de mieux cerner les facettes, les transformations qui marquent l'évolution ainsi que les limites du système culturel québécois. Puis, nous définissons la situation du loisir culturel en son sein. Notre cadre conceptuel nous amène par la suite vers des éléments de modélisation servant à définir les différentes composantes du système dont on cherche à augmenter la synergie par l'intégration. Étant donné que le système culturel québécois n'est que très peu abordé comme objet central dans la littérature scientifique, la nature exploratoire de l'étape de modélisation implique des explications détaillées. S'en trouve donc repoussé à un peu plus loin le détail de notre méthodologie, qui s'appuie sur une stratégie apparentée à l'étude de cas, comptant sur l'apport qualitatif de plusieurs experts et acteurs de la culture à notre réflexion systémique, principalement inductive. Nous présentons ensuite les résultats sous la forme d'une base de données catégorisée en fonction des grands thèmes qui ont émergé après l'analyse des propos de nos répondants. Nous procédons finalement à la discussion de ces résultats dans les chapitres finaux, abordant au passage plusieurs ouvertures conceptuelles et pistes de développement du système culturel québécois.

Chapitre 1 : Thématique de recherche

1.1 La culture

Concept vaste et multiface s'il en est un, la culture peut être abordée sous plusieurs angles. Avant d'être nommée puis érigée en système social, économique et politique concret, la culture a toujours été une composante abstraite de nos façons d'être et d'agir, unifiante relativement aux uns mais différenciatrice face aux autres; un pilier de notre identité, faisant écho au modèle de culture de Dumont (1968). Amorçons donc un plongeon de l'idéal au réel en citant la définition qu'en fait l'UNESCO (1982): «La culture, dans son sens le plus large, est considérée comme l'ensemble des traits distinctifs, spirituels et matériels, intellectuels et affectifs, qui caractérisent une société ou un groupe social. Elle englobe, outre les arts et les lettres, les modes de vie, les droits fondamentaux de l'être humain, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances».

Cette définition à teneur anthropologique dépasse largement ce qui est généralement entendu par l'expression de sens commun «culturel» et en révèle du même coup la portée. Le lien entre les deux conceptions est effectivement fort et bilatéral. Celui-ci est bien exploré par la sociologie de l'art¹, où les arts et les lettres (domaines d'intervention du sens commun «culturel») constituent la quintessence de cet ensemble de traits sociaux distinctifs.

Prenons cependant un instant pour nous arrêter sur l'identité, qui elle semble être centrale dans la littérature traitant de culture. On trouve dans les écrits sociologiques deux familles de définitions de l'identité; l'une dite «personnelle», ou subjective — l'identité du sujet en fonction de sa représentation de lui-même et de sa conscience de soi. L'autre est dite «sociale», ou objective. Elle désigne l'identité du sujet en fonction de ses référents externes, dont les autres membres de ses groupes d'appartenance sociale. Une synthèse efficace sur le sujet est offerte par Ferréol *et al.* (2009). Ces définitions ont récemment été repiquées, notamment par Alex Muchielli (2006), qui, lui, avance que ces différents niveaux de conscience de soi et d'appartenance sont tous interliés dans la complexité et actifs parallèlement. Il s'agirait donc bien de «noyaux identitaires». Cette acception concorde bien avec la multitude des «noyaux»

¹ À ce sujet: l'oeuvre, comme le regard de l'individu, est située et datée. Selon Arendt (1972), l'art est l'objet culturel par excellence.

d'oeuvre ou de pratique artistiques qu'une personne peut entretenir tout au cours de sa vie. Selon Poirier *et al.*, ces différents éléments artistiques et expressions culturelles deviennent identitaires en ce qu'ils permettent «la création de liens symboliques, de sens partagé et débattu» (2012, p.154).

Le point focal de notre recherche, lui, se trouve précisément à ce niveau d'analyse: nous nous concentrons sur la partie de la culture qui est dite *artistique*. Teillet catalogue plusieurs des activités qu'elle recoupe, aussi diversifiées que: la production d'oeuvres, leur diffusion, leur protection ou leur conservation, la formation des artistes, le financement des institutions et des projets artistiques, le soutien aux artistes émergents et l'encouragement apporté par l'État, sous différentes formes, aux pratiques artistiques en amateur (2009).

Ne nous reste donc qu'à ajouter la perspective, en fonction des orientations du présent projet de recherche: nous souhaitons examiner les questions de cette culture artistique du point de vue de l'utilisateur, du citoyen. Car en se concentrant sur la dimension artistique du système culturel, ses implications sociales, identitaires, ainsi que son potentiel d'action émancipatrice autant qu'aliénante demeurent des préoccupations bien réelles et qui doivent être prises en considération. Plus près de cette posture réflexive, Poirier *et al.* proposent justement une définition de la culture qui est en forte correspondance avec cette perspective, résolument contemporaine puisqu'elle élargie aux pratiques culturelles virtuelles et médiatisées et prenant en considération le sens inféré à l'objet ou à la pratique. Il qualifie donc la culture comme suit: «la création et la circulation d'oeuvres et de textes qui possèdent du sens, de la signification pour les individus en tant que créateurs, récepteurs et diffuseurs actifs culturellement» (Poirier *et al.*, 2012, p.8. Inspiré de Raymond Williams, 1969, 1976, 1981, 1990, 2001).

Or, tant cette définition, ses éléments que les conceptions précédemment vues sont le fruit de décennies d'évolution idéologique et sociopolitique. Puisque les transformations du système culturel qui ont cours actuellement sont bel et bien la continuité des transformations passées, il apparaît pertinent de traiter des principaux changements qui ont ainsi modelé notre conception de la culture artistique.

Quelles transformations caractérisent donc l'évolution du champ de la culture, au Québec comme ailleurs?

1.2 Idéologies contemporaines de l'action culturelle

Nous verrons dans cette section les deux principales phases de l'évolution contemporaine de la conception de la culture et de «l'action culturelle» à la même période que l'établissement de la première politique culturelle du Québec: la démocratisation culturelle et la démocratie culturelle. Nous survolerons ensuite l'animation culturelle et ses formes plus particulières de médiation et de *médiaculture* culturelles.

Historiquement, à partir du XIX^e siècle et jusqu'à la moitié du XX^e siècle, on dénote un élargissement progressif de la notion même de culture (Poirier *et al.*, 2012). Sa conception débordera du carcan des beaux arts et de la culture dite *classique* ou *cultivée*. Avec l'arrivée des moyens de communication de masse (journaux, radio, etc.), on perçoit une distinction entre cette *haute* culture puis la *basse* culture. L'industrialisation vient ensuite provoquer la légitimation, par la force du nombre, de la seconde, devenue *culture populaire*. Ces forces évolutives continuent d'agir et de définir l'organisation de nos systèmes culturels alors que durant la deuxième moitié du XX^e siècle on en vient à reconnaître la dimension sociale de la culture. Le début du XXI^e siècle marque finalement une révolution politique considérable alors qu'on admet enfin la culture comme une valeur autonome et pas seulement une marchandise (Wolton, 2006). Ce virage est d'autant plus important que la mondialisation et le développement des technologies de l'information et des communications transforment radicalement notre rapport aux autres cultures, d'où la signature de la *Convention internationale sur la promotion de la diversité des expressions culturelles* de l'UNESCO en 2005.

Les phases de démocratisation et de démocratie culturelles que nous verrons chevaucher donc cette époque d'évolution de la notion de culture, approximativement des années 1950 à nos jours.

Démocratisation culturelle

La première révolution contemporaine visant à transformer le rapport d'un peuple à sa culture provient de France. Selon Malraux (1959), alors ministre de la Culture, il s'agit comme projet de «rendre accessibles au plus grand nombre les oeuvres capitales de l'humanité et d'abord de la

France». Pierre Moinot, son successeur, a dit de la démocratisation culturelle qu'elle s'adresse à chacun qui éprouve le désir de rencontrer la culture; de la musique à la peinture en passant par le théâtre et quelle que soit sa condition ou son statut social. La culture devient de fait, un droit du citoyen (à l'instar de valeurs abstraites, comme la liberté et la justice) et ce sera le devoir de l'État d'en organiser les moyens (1961, dans Wallach, 2009). Résultat:

Pendant les 30 glorieuses, la culture permet une bonne mobilité sociale ascendante et le développement et l'émergence des nouvelles couches moyennes salariées. Le vecteur de mobilité sociale le plus déterminant: le puissant dispositif d'acquisition de capital culturel fourni par l'école. Simultanément, la culture (institutionnelle et élargie aux champs de la vie associative et de l'animation socioculturelle) a été pour ces couches, un vecteur d'intervention dans l'espace politique local, dans un premier temps, puis national (Gilbert et Saez, 1982; Mehl, 1982; Bidou, 1984; Bourdieu, 1979). Ces deux dimensions d'un même mouvement et leur articulation sont des éléments fondateurs de la croyance collective et de la force sociale que constitue la démocratisation culturelle (Kaddouri, 2009, p.117).

La démocratisation culturelle a donc été le paradigme dominant, en occident du moins, à partir des années 1960. Son impulsion, à l'international, résulte de l'adoption par l'Organisation des Nations Unies (ONU, 1966) du Pacte international sur les droits économiques, sociaux et culturels (PIDESC), pour lesquels les États sont tenus de prendre les mesures appropriées garantissant leur réalisation. Concrètement, à ce jour, les décideurs et acteurs culturels s'y réfèrent encore. L'intervention en son sens prend désormais différentes formes:

Principalement sur le soutien à la création artistique, sur le maintien de hauts standards de qualité, sur la professionnalisation de l'activité culturelle et sur les formes d'expression considérées comme les plus nobles (musique classique, théâtre, opéra, etc.). [...] L'approche de la démocratisation, centrée sur la valeur esthétique des oeuvres jugées les plus significatives, vise à promouvoir leur fréquentation par le plus grand nombre. La plupart du temps, l'intervention des pouvoirs publics en faveur de l'accessibilité se concentre sur l'offre et la production, pour combler les faiblesses du marché, accroître la diversité des produits et contrer les inégalités économiques et sociales d'accès. Elle passe également par la sensibilisation du public, l'éducation et le développement de la demande correspondant en général à l'offre de produits subventionnés (Santerre, 2000, p.48).

Démocratie culturelle

Caune traite dans son ouvrage *La démocratisation culturelle: une médiation à bout de souffle* (2006) du relatif échec de la démocratisation culturelle. D'abord, car elle se fait ultimement porteuse de violence symbolique, en termes bourdieusiens, mais aussi car elle a fini par être dénaturée par les intérêts marchands de l'industrialisation à laquelle elle a fini par être assimilée. Caune relate toutefois que suite aux mouvements sociaux de 1968, les intervenants qui oeuvrent principalement à la macrodiffusion culturelle en France se concentrent désormais également sur l'individu récepteur et infèrent un sens à leur action. L'action culturelle renouvelée poursuit donc une seconde visée, celle de démocratie culturelle: permettre la prise de parole pour l'épanouissement de la personne, la prise de conscience pour le développement de l'esprit critique ainsi que la reconnaissance de l'identité culturelle de tout un chacun. Il s'agit d'un fait de communication sociale par le biais du phénomène artistique (Caune, 1992).

Encore une fois, on offre du côté des pouvoirs publics, des définitions plutôt élaborées de la notion. En France, à l'occasion d'un décret, le ministre de la Culture Jack Lang formule la démocratie culturelle comme étant: le fait de «permettre à tous les Français de cultiver leur capacité d'inventer et de créer, d'examiner librement leurs talents et de recevoir la formation artistique de leur choix; de préserver le patrimoine culturel, national et régional ou des divers groupes sociaux au bénéfice de la collectivité tout entière» (Lang, 1982 dans Desmoulins, 2004, p.10).

Au congrès de l'Association francophone pour le savoir (ACFAS) de 1999, Lise Santerre, du MCC, soutient que l'idéologie de la démocratie culturelle «reconnaît la portée sociale de la culture qui peut contribuer à la revitalisation du lien social, au renforcement de l'identité culturelle, à l'intégration de groupes minoritaires ou des exclus. La démocratie culturelle privilégie la participation active à la vie culturelle, notamment via les pratiques en amateur» (p. 9). Elle renchérit que la démocratie culturelle:

Défend la diversité des formes d'expression, des plus nobles aux plus marginales. Elle dénonce la supériorité d'une forme de culture sur les autres, toutes possédant une valeur propre. Pour les tenants de cette approche, celle de l'avenir, semble-t-il, encourager le décloisonnement entre les disciplines, de même que les échanges entre les cultures étrangères, traditionnelles, locales et minoritaires, est une condition de développement du potentiel créateur de la communauté (UNESCO, 1995), essentielle au renouvellement des approches

(Watanabe, 1996) et au maintien du lien entre les arts et les différents aspects de la vie quotidienne (Adams, 1995).

Puis conclut en disant que le modèle:

Qui peut paraître à priori mieux adapté au champ des activités socioculturelles qu'au domaine des arts, réhabilite en effet des formes d'expression appartenant au monde du loisir, du divertissement ou à des genres considérés comme mineurs, mais qui ne sont pas incompatibles avec des exigences de qualité. Il reconnaît la portée sociale de la culture qui peut contribuer à la revitalisation du lien social, au renforcement de l'identité culturelle, à l'intégration de groupes minoritaires ou des exclus.

Enfin, la démocratie culturelle privilégie la participation active à la vie culturelle, notamment via les pratiques en amateur. Ces pratiques offrent des avantages au plan de l'épanouissement personnel, de la fréquentation des oeuvres et de l'innovation, sans compter leurs retombées économiques non négligeables. Peu directive quant au choix des contenus à encourager, la démocratie culturelle met un plus fort accent sur l'expression des préférences et par conséquent, privilégie les interventions favorables au libre-choix et à la diversité. Elle encourage la "multidisciplinarité", le recours à des équipements peu coûteux et polyvalents ainsi que l'intégration de la culture à des champs d'activité (tourisme, santé, etc.) et à des lieux (usine, bar, etc.) non culturels. (p.9)

Alors que les objectifs et modalités de la démocratisation et la démocratie culturelle diffèrent sensiblement, plusieurs acteurs et chercheurs près du MCC prônent depuis un certain temps leur intégration. Rebondissant sur les propos de Garon et Santerre (1999), Claude-Edgar Dalphond (2009) clame que:

L'adoption d'un nouveau paradigme, d'une nouvelle façon d'envisager l'action culturelle paraît souhaitable. Une vision systémique, globale et intégrée de la culture serait compatible avec les acquis de la démocratisation culturelle. Elle permettrait de tirer parti des possibilités maintenant offertes par la participation des citoyens et des milieux locaux dans la mise en place de moyens innovateurs pour assurer la construction identitaire du Québec. Cette nouvelle perspective offrirait certainement des possibilités inédites pour relever les défis qu'impose l'avenir et servirait au mieux l'intérêt public en culture. (p.108)

Animation, médiation et médiation culturelles

Parallèlement aux phases de démocratisation et de démocratie culturelles qui ont orienté l'action culturelle, le champ professionnel puis de recherche de l'animation culturelle émerge des milieux français de l'*éducation populaire*. Il s'avère, encore à ce jour, être d'actualité. Il vise «le développement de la dimension expressive de la culture d'une part, en rehaussant les compétences et la participation culturelles et d'autre part, en stimulant la créativité dans différents milieux: institutionnels, communautaires, artistiques, culturels et de loisir» et «se fonde [aujourd'hui] sur des analyses combinant des théories et des méthodes empruntées aux sciences sociales, au domaine des arts ainsi qu'aux théories de l'information et de la communication» (Lafortune, 2008, p.49).

Nous nous intéresserons ici à deux dimensions spécifiques de l'animation culturelle, soit: la médiation ainsi que la médiation culturelles. Elles revêtent une pertinence toute particulière dans ce contexte-ci puisqu'elles offrent une résonance manifeste aux activités, objectifs et finalités du secteur du loisir culturel qui se trouve au coeur de ce projet de recherche.

Selon Lafortune, la médiation culturelle «embrasse un vaste ensemble de réflexions et de pratiques émergentes» tout en «empruntant à des discours et des procédés établis». Elle doit être envisagée «comme un espace ouvert où sont mises en tension des perspectives théoriques et pratiques constamment renégociées au gré de l'évolution des sociétés et du rôle qu'y tient la culture» (Dufrêne et Gellereau, 2001, cités par Lafortune, 2012, p.9). L'auteur cite aussi Caillet et Jacobi, comme quoi la médiation culturelle, dans les milieux institutionnels de l'art où elle est apparue, «recouvre les dispositifs qui participent de la création des oeuvres, de leur diffusion et de leur réception par les publics par le biais d'une éducation ou d'une animation» (2004 cités par Lafortune, 2012, p.10) artistique plus souvent formelle.

Toujours selon Lafortune (2012), la médiation culturelle:

S'articule autour de trois idées maîtresses dont la première peut être définie comme une mise en relation entre les créateurs, les publics et les populations, et plus largement, entre les acteurs du secteur culturel et ceux des secteurs social, politique et économique qui évoluent souvent en vase clos. La seconde idée repose sur le principe d'une communication empathique auprès des publics orientée vers le développement de la sensibilité, de la subjectivité et du sens

critique que suscitent la rencontre avec les oeuvres et les processus de création (Stanley, 2007). La troisième idée s'incarne dans des formes d'accompagnement qui, partant des fondements de l'expérience esthétique, soit d'une quête de sens tournée vers les intentionnalités et les démarches en contexte, peuvent conduire les personnes et les collectivités touchées à devenir acteurs de leur vie en adaptant certains processus créatifs en réponse à des situations parfois problématiques. (p.5)

La logique d'action de la *médiaculture* consiste quant à elle, en une intervention étroitement liée à l'idéologie de la démocratie culturelle. Elle s'appuie sur l'éducation artistique non formelle, donc par la création et la pratique, pour soutenir l'expression identitaire de groupes sociaux marginalisés au sein de dispositifs dits socioartistiques. La *médiaculture* cherche à induire leur autonomisation en regard des modes d'expression culturelle, ce qui se traduira en impacts bénéfiques sur la fragmentation sociale et l'exclusion ainsi que sur le renouvellement de la culture.

Allant plus en profondeur dans le potentiel de développement social qu'elle porte, Lafortune en offre une définition par fragments, ici colligés: elle est une stratégie d'intervention qui place les citoyens au coeur des processus d'appropriation de la culture et d'expression culturelle. Elle met en lien des sphères d'acteurs que la dynamique sociale tend à éloigner (élus, population, institutions) contribuant au renforcement du lien social et s'inscrit dans le paradigme du développement socioculturel. Selon Gillet (1995, cité par Lafortune, 2008), sa visée stratégique consiste à informer, à stimuler la participation culturelle et citoyenne et «à faire accéder au changement des règles du jeu social».

Divergente de la verticalité des rapports qu'induit la médiation (le légitime vs. l'illégitime), la *médiaculture* permet le passage, réitérons-le, d'une la dynamique d'acculturation, «comprise comme un processus par lequel des groupes sociaux assimilent les valeurs culturelles d'autres groupes sociaux», à la dynamique d'enculturation, «définie comme l'ensemble des processus par lesquels une personne peut s'auto-développer sur la base de ses caractéristiques différentielles, de ses talents, aptitudes et aspirations [...]» (Bellefleur, 2002 cité par Lafortune, 2012, p.14) et du passage d'un potentiel d'aliénation à l'émancipation.

À différents niveaux, la *médiaculture* est donc en lien étroit avec le processus d'*empowerment*. Selon Le Bossé, il s'agit d'un:

Processus général d'acquisition de pouvoir en vue d'atteindre un objectif précis. Dans le contexte des sciences sociales, l'utilisation de ce terme est généralement associée à un pouvoir instrumental personnel et collectif qui vise à exercer un plus grand contrôle sur sa réalité. C'est donc du pouvoir d'agir qu'il s'agit, d'un pouvoir d'amorcer le changement souhaité ou d'y contribuer (Watson, 1992). Le développement de ce pouvoir repose sur une démarche qui intègre de manière constante l'action et la réflexion dans une logique qui s'apparente à bien des égards au processus de conscientisation tel qu'il est défini par Paolo Freire en 1977 (2001, p.84).

Il est à noter que ces deux logiques d'intervention peuvent être mises en complémentarité au même titre que la démocratisation et la démocratie culturelles. La transmission de contenus par la médiation culturelle peut effectivement être utile aux activités de *médiaculture* alors que celle-ci transforme ultimement les groupes sociaux en publics.

1.3 Rapport État-culture

Dans un second temps, dans l'axe du rapport de l'État à la culture et de l'action culturelle, St-Pierre écrit un chapitre fort intéressant et complet à ce sujet (2010) que nous avons synthétisé dans le schéma présenté en page suivante. Y figurent plusieurs éléments fondamentaux à ce sujet que l'on peut relever entre 1960 et aujourd'hui et dont la prise en compte nous permet de mieux cerner l'évolution de la place faite à la culture au Québec; du côté de son administration publique, du moins.

Pour conclure ce chapitre de la thématique de recherche, nous tenons à réitérer les pôles qui définissent la culture, puis à y situer notre point de focalisation spécifique: le loisir culturel. La culture peut donc être observée à travers les «prismes» respectifs des idéologies de la démocratisation culturelle (ou la culture *pour* tous) et de la démocratie culturelle (ou la culture *par* tous). C'est à travers ces deux perspectives que sont amenés sur le terrain les modes d'intervention de la médiation puis de la médiation culturelles, chacun fortement lié à celles-ci. De cette dichotomie à plusieurs niveaux, il résulte deux impacts sociaux majeurs, et qui ont de tout temps constitué une préoccupation légitime pour les pouvoirs publics intervenant en culture: l'enculturation et l'acculturation.

L'enculturation (Mead, 1963), pouvant résulter d'une approche stricte de démocratisation de la culture ou d'une conception élitiste, académique ou verticale de la culture, est le processus par lequel on inculque, par exemple, les moeurs et convenances à l'enfant. Le même type de dynamique de transmission — unilatérale — existe en culture. C'est là l'enculturation. Le processus en question a été défini par Mead à partir des fondements de la psychosociologie et de l'anthropologie culturelle et constitue l'un des piliers sur lequel a été érigée l'école du *culturalisme* durant la première moitié du XX^e siècle. Il est à noter que l'enculturation, dès lors qu'elle sert des idéaux politiques, peut présenter l'écueil de l'aliénation des individus autant que l'assimilation des communautés et des sous-cultures.

En ce qui a trait à l'acculturation, il s'agit ni plus ni moins du processus psychosocial inverse, qu'on peut définir comme étant la transformation d'une culture au contact d'une autre, mais dans une perspective d'échange (Cuhe, 1996). On se situe donc ici dans une perspective horizontale et mutuellement inclusive; une perspective de communication sociale réelle.

Or, l'intervention publique en matière de culture, principalement par les secteurs d'activité qu'un gouvernement choisit de financer par le biais de différents programmes, doit nécessairement comporter des éléments le plaçant plus près des dynamiques d'enculturation et d'acculturation. De fait, nous invitons le lecteur à poser un regard critique sur le financement de la culture, qui a traditionnellement été octroyé à son élite jusqu'à aussi tard que les années 1960, alors que s'en est suivi une dérive du financement vers la production et la reproduction de masse des biens et objets culturels. Sans renoncer aux autres secteurs qui, il est vrai, sont très importants pour un système fort, le virage idéologique en cours dans le système culturel valorisera-t-il enfin sa dimension la plus participative, soit les pratiques citoyennes de loisir culturel expressif?

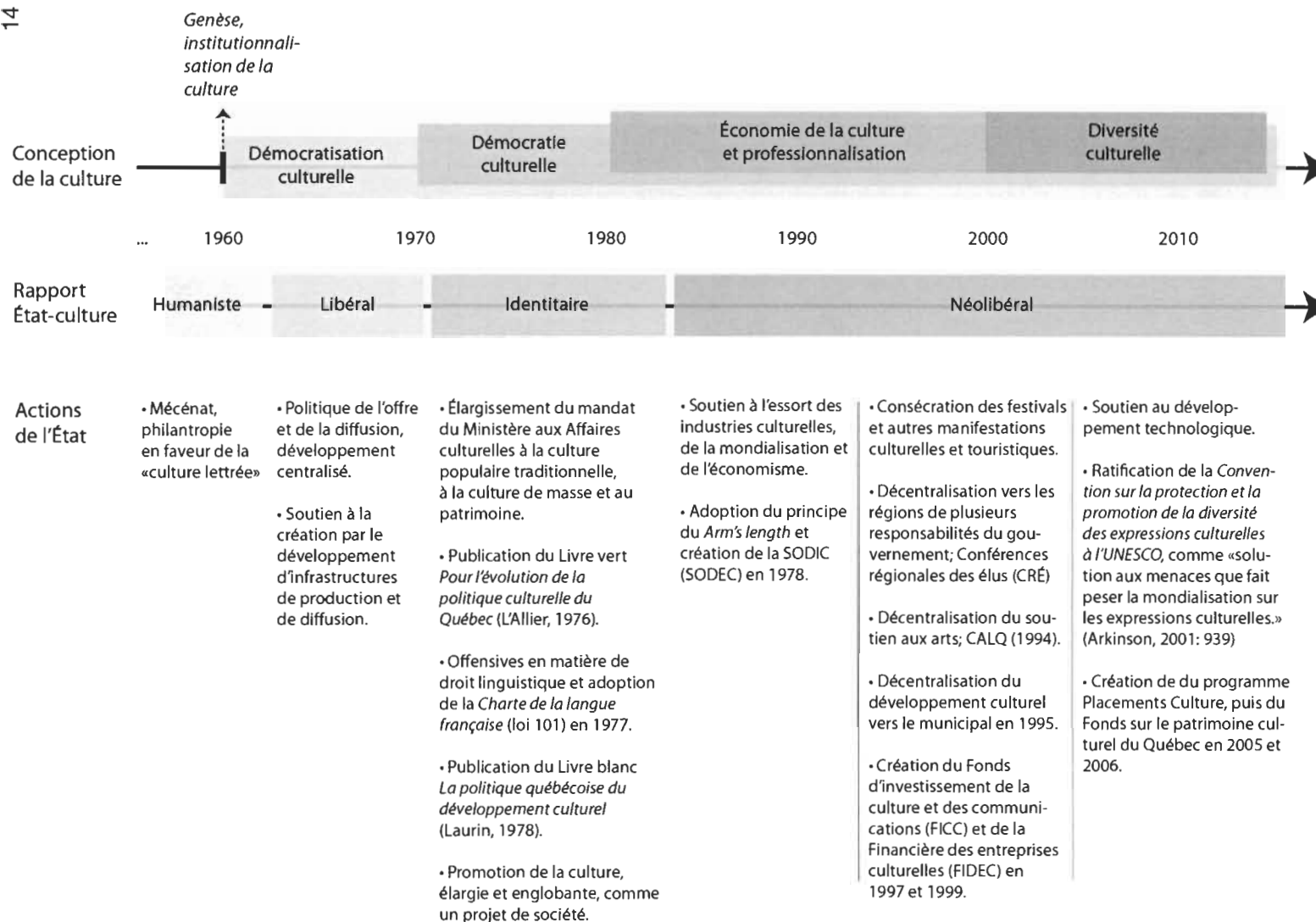


Figure 1 : Ligne du temps sur le rapport État-Culture

Ligne du temps sur le rapport État-culture au Québec 1950-2010

Inspiré de St-Pierre, 2010

Chapitre 2 : Problématique générale

2.1 Le système culturel québécois

Alors que le thème du système culturel québécois est souvent cité, une modélisation à proprement parler apparaît manquer à l'appel. Progressant donc vers sa modélisation de manière plus pointue au chapitre de la recension des écrits et du cadre conceptuel, nous aborderons tout d'abord dans cette section une multitude d'éléments de base qui trouvent écho principalement dans la littérature empirique de source gouvernementale.

Plusieurs facettes différentes du système culturel québécois seront en ce sens couvertes: nous porterons d'abord notre attention sur les domaines généraux et les relations d'influence autour du système puis sur ses acteurs et terminerons enfin par une rapide ouverture sur ses secteurs d'activité. Le tout vise à permettre la bonne compréhension des dynamiques impliquées par son environnement.

Abordant ce sujet spécifique, Claude-Edgar Dalphond (2009), chercheur et conseiller en politiques du ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine (MCCCF), émet l'une des prémisses de notre démarche de recherche actuelle. Celui-ci évoque le besoin spécifique d'un nouvel équilibre dans les dynamiques, interne et externe, élément fondamental de notre problématique: «[...] le système culturel québécois, dans sa forme actuelle, a sans doute atteint les limites de son développement et est maintenant à la recherche d'un nouvel équilibre, soit à la fois un équilibre externe, qui résulterait d'une intégration de la culture avec les systèmes sociaux et économiques, et un équilibre interne, qui serait lié aux dimensions artistique, industrielle et citoyenne de la culture» (p.4).

Certes, la nécessité d'un nouvel équilibre découle des limites dudit système. Dalphond évoque donc notamment, les limites suivantes qui s'avèrent particulièrement pertinentes dans le cadre de cette recherche:

- Le développement d'un public déjà important, en conservant la même logique de démocratisation culturelle, implique des investissements prohibitifs;

- Le filon de l'articulation entre les approches fondées sur la participation et l'engagement des citoyens en culture (la démocratie culturelle) et celles fondées sur la valorisation des oeuvres et leur diffusion au plus grand nombre (la démocratisation culturelle) demeure trop peu exploité au regard de son potentiel (Santerre, 1999).

Aussi, alors que le système a été construit au fil des ans depuis les années 1960 sans véritable remise en question de ses finalités, Dalphond dénote que l'environnement dans lequel il se situe a énormément changé. En ce sens, le maintien des orientations originales comporte les risques majeurs suivants:

- L'aliénation des jeunes et des communautés culturelles qui ne se reconnaîtraient pas dans le système culturel actuel;
- La marginalisation de la contribution des régions à la diversité culturelle québécoise, attribuable à l'ignorance des déterminants territoriaux de cette contribution dont, notamment, les pratiques artistiques en amateur;
- La disparition graduelle du public des arts et des lettres fondée sur l'évolution des goûts de personnes scolarisées et riches.

Finalement, selon Audet et St-Pierre, se référant à Teillet lors du *Colloque international sur les tendances et les défis des politiques culturelles dans les pays occidentaux* de l'ACFAS, tenu à Québec en 2008:

Les politiques culturelles des démocraties occidentales sont maintenant à un tournant de leur histoire. Selon lui, des questions culturelles des plus prégnantes tendraient désormais à supplanter celles traditionnellement liées aux professionnels artistiques. Les responsables culturels publics seraient ainsi placés devant un dilemme: rester attachés au primat artistique ou travailler plutôt à la reformulation des politiques [...] (2009, p.15).

Le changement est donc éminent, et constitue même un processus déjà bien amorcé.

Les domaines généraux et influences au sein du système

Nous référant toujours aux écrits de Dalphond, nous sommes à même de mieux cerner les tenants et aboutissants du système, du point de vue des domaines généraux et des influences.

Sont donc impliqués: les acteurs des domaines des arts, des lettres et du patrimoine, ainsi que des industries culturelles, de la communication et des médias. Le système serait aussi soumis aux forces institutionnelles et gouvernementales ainsi que du marché, tout en étant lui-même porteur d'influence sur les sphères sociale, culturelle et économique de la société (2009).

Notons cependant avant de continuer que, comme il l'a été spécifié au chapitre de la thématique de recherche, nous nous restreindrons par la suite au cadre de la culture artistique. Certains de ces domaines seront donc mis de côté, suite à la section de la problématique générale, et ne seront pas traités dans la problématique spécifique ou lors de l'opérationnalisation de la recherche. Précisons aussi que leur contribution au système culturel ne s'en trouve nullement remise en question; il s'agit plutôt d'un choix thématique visant à préserver la faisabilité du projet de recherche dans les délais prescrits tandis que la profondeur, dans l'axe artistique, s'en trouve favorisée.

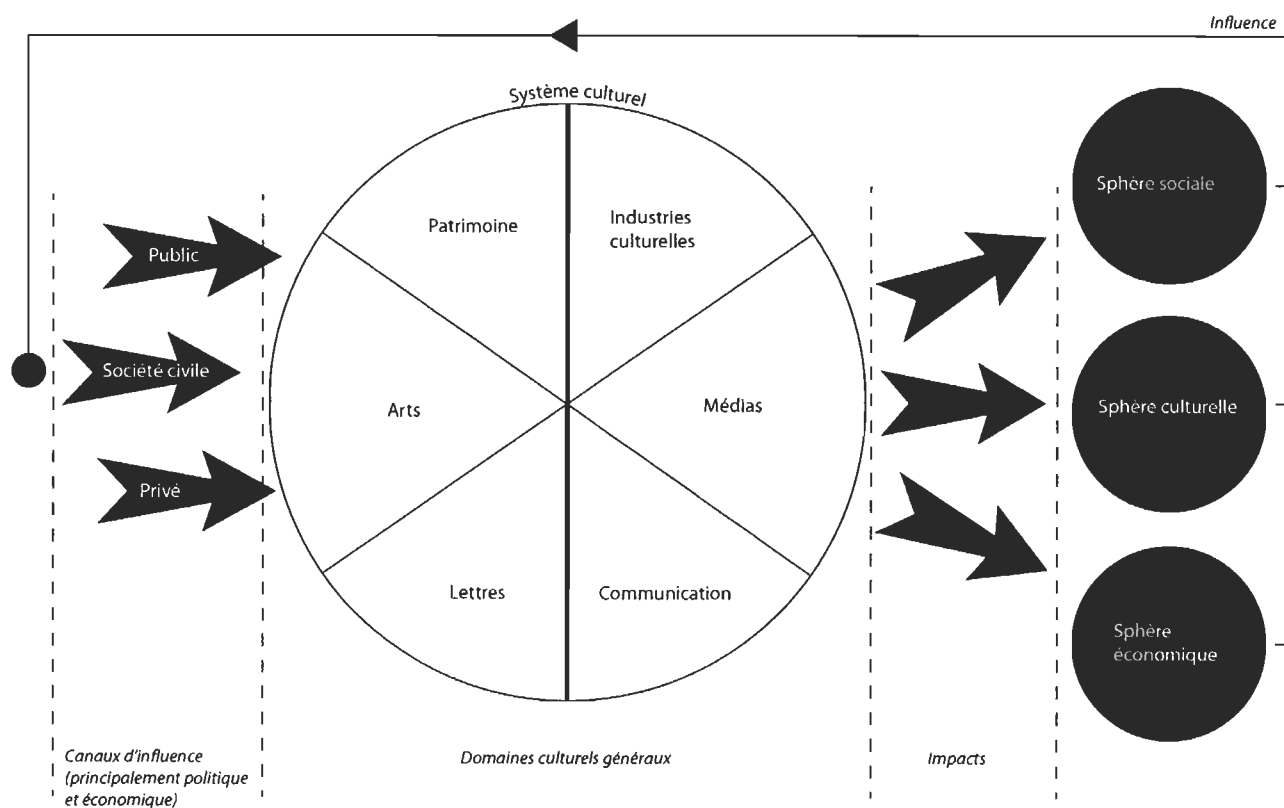


Figure 2: Domaines généraux et influence du système culturel (inspiré Dalphond, 2009)

La définition que propose Dalphond a donc ceci d'intéressant qu'elle enrichit doublement notre vision du système: en découpant d'abord celui-ci en domaines généraux, puis en suggérant des relations d'influence avec plusieurs éléments de son environnement. Nous prenons cependant la liberté de suggérer deux légères modifications qui, selon nous, contribueront au renforcement de la cohérence du schéma avec notre cadre de recherche. Il s'agit donc de préciser que les vecteurs d'influences sortants du système culturel relèvent de «l'impact», plus évocateur du long terme impliqué dans ce lien de causalité. Puis, nous avons trouvé pertinent d'aligner les canaux d'influences sur la forme des parties du système culturel telles qu'elles sont amenées, soit comme des «domaines». Plutôt que de traiter de forces institutionnelles, gouvernementales ainsi que du marché (ce qui apparaît comme un amalgame de formes pour le moins surprenant) nous proposons de les réintituler respectivement: force de la société civile, force d'intérêt public et force d'intérêt privé. Précisons que l'influence de ces forces est principalement exercée par des actes de nature politique et économique.

Les domaines d'impact du système étant donc désignés comme les sphères sociale, culturelle et économique, il apparaît opportun de soulever quelques exemples des enjeux concrets auxquels fait appel cette définition. En ce qui a trait à la sphère sociale, notamment: la qualité de vie et la santé des Québécois (Dalphond, 2009), l'intégration des immigrants et des communautés ethnoculturelles (Audet et St-Pierre, 2009; St-Pierre, 2010), la mobilisation des citoyens et la participation des collectivités (Dalphond, 2009), le développement et l'expression de l'individu face au monde (Caune, 2010; Kerlan, 2003, 2004; Poirier *et al.*, 2012).

Pour la sphère culturelle, qui lui est, certes, fortement liée: la participation culturelle (Poirier *et al.*, 2012), le développement de l'identité, individuelle puis collective (Mucchielli, 1986; Deci et Ryan, 2000; Théberge, 2005, 2006; Poirier *et al.*, 2012; Dumont, 1968) puis le développement durable, dont la culture est considérée comme le quatrième pilier, car, illustre Lemieux: «la culture est souvent à la fois le ciment d'un groupe et son ressort le plus profond» (Lemieux, 2007).

Enfin, pour la sphère économique, en outre: le développement et la vitalité économique des territoires locaux, régionaux et nationaux (MCCCF, 2011b), le développement tant urbain et rural (St-Pierre, 2010), l'économie de la culture et l'économie créative (Colbert, 2000), les enjeux technologiques et commerciaux (Audet et St-Pierre, 2010). Plus généralement, en économie, on attribue également à l'investissement en culture un effet multiplicateur (Poirier *et al.*, 2012).

Ses acteurs

Les acteurs sociaux de la culture, au chapitre de l'administration publique, sont configurés selon un modèle d'inspiration mixte. Luckerhoff dira: «Créé sur le modèle du ministère français de la Culture dont Malraux fut le premier titulaire en 1959, le Ministère permettra une action québécoise à la française qui se développera parallèlement à une action fédérale à l'anglaise (Bellavance et Fournier, 1992). Tous les gouvernements reconnaissent alors l'importance de la culture: "la France institue son ministère de la Culture en 1959, le Québec, dans la même foulée, annonce en 1961 la création du ministère des Affaires culturelles alors qu'Ottawa constitue en 1957 un conseil des arts" (MCCQ, 1992, p. VI). Le modèle français est très centralisé et vise surtout à consolider l'identité nationale» (Luckerhoff, 2011, p.20).

Dans la société québécoise plus largement, de nombreux chantiers en culture témoignent du travail de transformation qui est en cours dans ledit système. Au palier national et toujours du côté de l'intervention publique, nous pouvons citer en exemple l'Agenda 21 de la Culture au Québec (A21C), vaste démarche de consultation citoyenne visant à mettre au diapason les orientations du Ministère et la volonté des acteurs culturels et de la population, qui mènera ultimement à l'établissement d'une norme interministérielle instituant la culture comme 4^e pilier du développement durable.

Mentionnons aussi la transformation plus générale des politiques culturelles qui se poursuit: de la territorialisation des compétences culturelles (Kaddouri, 2009; Gauthier, 2009) qui est mise de l'avant depuis quelques années, à l'encouragement de l'autonomisation des organismes et au soutien de la culture philanthropique par le programme Mécénat Placement Culture du Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ), qui favorise le mécénat privé auprès des associations d'art professionnel.

Au palier régional, l'intervention publique a récemment pris la forme de financement des projets de médiation culturelle par les municipalités, alors qu'à Montréal, la Ville organise ses «Rendez-vous du Loisir culturel» visant la mise en réseau de ses intervenants avec ceux du monde culturel associatif; une hybridation qui est de plus en plus commune, corolaire du désengagement de l'État dans l'intervention directe, en culture. Plusieurs acteurs gouvernementaux ont d'ailleurs témoigné, lors des entrevues préparatoires, que leur *modus operandi* évoluait de plus en plus vers «Faire faire, plutôt que faire».

Finalement, la société civile prend également les devants de façon autonome lors d'initiatives telles que les *Rendez-vous Montréal, Métropole Culturelle*, où maintes orientations d'action et de décloisonnement du domaine culturel sont négociées par les représentants du culturel (Culture Montréal), de l'économique (la Chambre de commerce du Montréal métropolitain), du social (le Chantier de l'économie sociale) et du politique (la Ville de Montréal, le gouvernement du Québec) (Dalphond, 2009, p.41).

Bref, plusieurs acteurs sont actuellement mobilisés autour de ce renouveau du système culturel. Afin de les catégoriser, nous pouvons nous inspirer des écrits de Dominique Jutras (2008), de l'Observatoire de la culture et des communications du Québec (OCCQ), qui nous fournit plusieurs éléments de définition. Selon lui, nous retrouvons dans une position centrale sur le terrain: créateurs, producteurs et diffuseurs de culture, ainsi que les associations. Nous relevons cependant une lacune concernant cette dernière catégorie puisqu'il s'agit d'une forme organisationnelle plutôt que d'une fonction dans la production, au sens large, ou la création de culture.

Afin d'uniformiser la représentation dans une optique fonctionnelle, nous l'avons donc remplacé par «intervenants», un terme qui présente l'avantage de recouper les médiateurs, les formateurs ainsi que les animateurs, qui sont bel et bien sur le terrain, à qui l'on donne de plus en plus de reconnaissance, et correspond d'ailleurs au rôle que jouent lesdites associations au sein du système. Cela nous semble donc tout à fait respecter l'esprit original de la définition proposée par Jutras.

Aussi, sa définition se situe à un niveau plus près du terrain que celle que propose Dalphond, plus systémique et macro. Il est important de remarquer que les deux définitions sont cependant non seulement compatibles, mais complémentaires dans la définition du système culturel.

Notons finalement que les catégories que propose Jutras ne semblent pas mutuellement exclusives, c'est-à-dire que des organisations peuvent être actives dans plusieurs de ces catégories à la fois et qu'une activité peut aisément s'inscrire dans une logique d'hybridation de celles-ci. La figure 3, ci-après, illustre ce jeu d'acteurs.

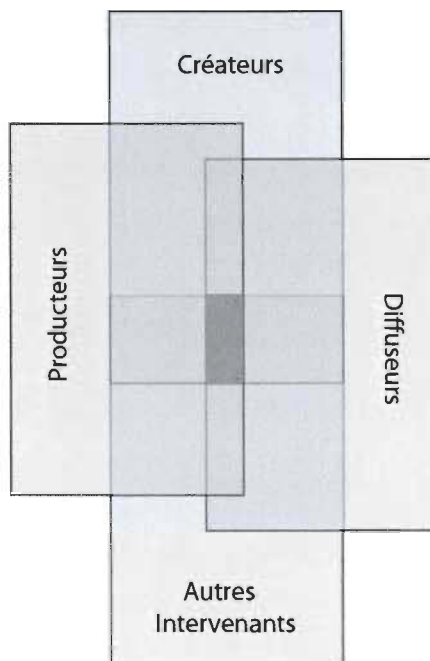


Figure 3. Acteurs du système culturel (inspiré de Jutras, OCCQ, 2008)

Alors que les termes de créateur (incluant les artistes de tout genre) et de diffuseur sont plutôt univoques, préciser en quoi consiste le producteur, dans le domaine de la culture, pourrait être pertinent pour le lecteur moins familier avec le lexique culturel. Sur la base des définitions de l'Association des producteurs de films et de télévision du Québec (APFTQ)², mais ne nous limitant pas seulement à ce champ d'activité, nous trouvons que le producteur «assume la responsabilité globale d'une œuvre [...] aux plans financier, technique et artistique. Il en est d'ailleurs juridiquement redevable devant les investisseurs privés et publics, les assureurs, les banques, les diffuseurs ainsi que devant tout le personnel administratif, technique et créatif qu'il embauche à cette fin».

La même association précise également que, selon le *Règlement sur la reconnaissance d'un film comme film québécois*, administré par la SODEC, le producteur est défini comme «la personne responsable de la prise de décisions tout au cours de la production». D'un film, dans ce cas précis.

² APFTQ: *Rôle*. Repéré à <http://www.apftq.qc.ca/fr/profession/role.asp>.

La production, en culture, a donc trait au volet de la gestion des processus créatifs. Alors que de leur côté, les médiateurs, formateurs et animateurs évoqués pour la catégorie des autres intervenants, nous ramènent au chapitre de la thématique de recherche pour ce qui est des définitions de la médiation et de l'animation culturelles, alors que la formation représente, encore une fois, un terme univoque qui ne demande que peu de clarifications. Dû au contexte, mentionnons seulement que la formation, en culture, peut-être faite auprès des créateurs par le biais des institutions telles que l'École nationale de Théâtre du Canada, autant qu'elle peut être faite auprès des publics via diverses stratégies, en incluant l'animation et la médiation. La formation des producteurs et diffuseurs relève, finalement, principalement des programmes de formation réguliers du système public d'éducation.

Ses secteurs d'activité

Les éléments plus généraux du système ayant été exposés, abordons maintenant ce qui constituera le foyer de notre travail de recherche: les secteurs d'activité du système culturel. Nous nous appuyons sur les écrits de Dalphond voulant que l'enjeu de l'équilibre interne du système soit lié aux dimensions artistique, industrielle et citoyenne de la culture (2009) pour postuler d'une modélisation correspondante, à trois secteurs. Il s'agit de:

- 1- La culture professionnelle;
- 2- Les industries culturelles, et
- 3- Le loisir culturel.

Le loisir culturel sera abordé dès les prochaines pages, au chapitre de la problématique spécifique, avant que sa présentation ne soit approfondie dans une optique plus systémique au chapitre du cadre conceptuel et de la recension des écrits, après les secteurs de la culture professionnelle et des industries culturelles.

Chapitre 3 : Problématique spécifique

3.1 Le loisir culturel

Comme nous le disions donc précédemment, nous verrons d'abord le loisir culturel plus généralement, alors que sa définition systémique sera faite au chapitre du cadre conceptuel et de la recension des écrits. Qu'en est-il donc?

On peut trouver dans les publications du Conseil québécois du loisir (CQL) la définition du loisir culturel suivante: «l'ensemble des activités pratiquées librement, par plaisir, et qui favorisent le développement, la formation et la créativité soit dans le domaine des arts de la scène, de la communication, de l'expression ou de l'appréciation des oeuvres» (2011, p.4). Quelques exemples de ces activités sont: les métiers d'art, les arts plastiques, la musique, le cirque, le cinéma, la photographie, le loisir littéraire, les jeux intellectuels tels que les échecs, le loisir de collection et, finalement, le loisir patrimonial (généalogie, etc.)

Fondamentalement, le loisir culturel correspond au loisir, plus largement, en ce qui a trait aux fonctions que lui attribue Dumazédier; soit qu'il s'agisse d'activités exercées dans des buts de délassement, de développement et de divertissement (1962). Il s'agit, au même titre, d'activités qui sont faites dans le cadre du temps hors travail. Selon l'auteur, il constituerait «une pépinière de créativité diffuse dans toute collectivité et qui n'attend que l'opportunité de se manifester». Il est, finalement, une «composante essentielle de l'évolution des modes de vie» et un «instrument d'auto-formation continue tout au long de l'existence, tant au plan individuel que collectif» (1968, cité par Caron, 2003, p.9).

Le mode de pratique artistique qui est associé au loisir culturel est celui de la pratique en amateur. Le monde associatif du loisir culturel valorise en ce sens les formes de loisir voulues expressives, en opposition aux formes impressives, comme assister à un spectacle ou regarder un film. Selon Touraine, les formes impressives constituent tout de même une «action positive» de développement culturel, quoique «très lente». Il écrit que la différence fondamentale se retrouve dans le fait que «la multiplication des spectacles ne transforme pas le spectateur en acteur» (1969, cité par Caron, 2003). Or, la pratique d'un art en amateur pourrait bien induire l'effet inverse; l'entrée dans le rang des spectateurs. Selon Bellefleur: «avec une parcelle de

créativité, on y acquiert de la technique [...] et un certain savoir qui permet d'apprécier également les oeuvres des autres» (cité par Caron, 2003).

Or, il ne s'agit pas que de situer le loisir culturel dans la chaîne de production de l'art. Il importe également de réitérer son importance comme moteur potentiel à la participation identitaire des populations à un plus grand ensemble culturel (lire: l'expression des sous-cultures passe souvent par le médium artistique). La pratique artistique en amateur peut, dans cette optique, constituer un vecteur de construction identitaire et de partage de sens; un véhicule de communication sociale, comme l'ont si bien démontré Poirier *et al.* (2012).

Fort potentiel et marginalisation

Deux facteurs concourent à ce que le loisir culturel se retrouve au coeur du foyer de notre recherche. Premièrement, pour les propriétés d'*enrichissement de l'univers culturel* qu'attribuent aux pratiques artistiques en amateur les plus récentes études du MCCCCF, ce qui, de notre point de vue, se traduit en un fort potentiel synergique. Dans son Enquête sur les pratiques culturelles des Québécois de 2009, le ministère conclut en effet que «les personnes qui s'adonnent à des pratiques culturelles en amateur ont généralement un univers culturel plus riche et varié que celles qui ne pratiquent pas d'activités culturelles en amateur» (MCCCCF, 2011, p.23). Au sein de son échantillon représentatif de 6878 personnes, ladite étude met en lumière que les personnes ayant des pratiques culturelles en amateur sont non seulement plus enclines à pratiquer des activités culturelles domestiques (écoute de musique, lecture de livres, de magazines), mais fréquentent également en plus grand nombre les établissements culturels (bibliothèques, galeries et musées), sortent plus fréquemment au cinéma, au théâtre, voir des spectacles musicaux ou de danse et, finalement, sont plus enclines à se procurer des oeuvres d'art ou d'artisanat.

Le tableau 1, en page suivante résume les données obtenues au cours de l'Enquête au sujet des sorties culturelles des répondants selon qu'ils ont une pratique artistique en amateur ou non.

Tableau 1. Pratique en amateur et sorties culturelles, Enquête 2009 du MCCCCF (2011)

Activités culturelles	Par les individus ayant une pratique en amateur (%)	Par les individus n'ayant aucune pratique en amateur (%)
Cinéma	70	54
Théâtre professionnel	40,6	21,4
Musique classique	27,4	11,5
Danse professionnelle	21,6	8,2
Spectacle d'humour	41,2	24,4
Concert de rock	34,3	15,9
Concert jazz ou blues	29,5	10,3
Spectacle, fête ou festival	63,6	37

On remarque que la marge de différence de fréquentation des objets culturels entre l'individu qui a une pratique en amateur et celui qui n'en a pas est parfois très importante. Il est à noter que, déjà en 2002, Garon présentait, pour le MCC, les pratiques artistiques en amateur comme étant un «moyen de sensibilisation à d'autres modes de consommation culturelle» ainsi qu'un «mécanisme d'engagement social et culturel» (p.33). Ses conclusions, lors de l'Enquête 2004 sur les pratiques culturelles, corroborent aussi le fait.

Le deuxième facteur, plus accessoire, constitue néanmoins un atout non négligeable au projet de recherche: dès l'esquisse de celui-ci, les organisations du loisir culturel se sont d'emblée portées volontaires afin de contribuer, tant en matière de témoignages que d'énergie à consacrer au projet de solution qui pourrait en résulter. Par le biais de la direction du CQL, nous avons donc entretenu un lien de collaboration occasionnelle avec celles-ci, principalement autour des activités de collecte de données. Avec l'accès privilégié à cette fertile source d'information, la profondeur de la recherche allait être renforcée.

La confédération du CQL reflète effectivement la quintessence du secteur du loisir culturel. Elle s'inscrit tout d'abord dans ce que Rousselière et Bouchard désignent comme étant le *tiers secteur culturel*, ou l'économie solidaire de la culture (2009). L'architecture institutionnelle du domaine culturel met en effet en évidence un certain nombre de segments d'activités où l'on trouve principalement des entreprises non marchandes, d'économie sociale, à propriété collective, OBNL, (Le Bossé, 2001; Greffe, 1999) qui, bien que ne couvrant pas qu'exclusivement le secteur du loisir culturel, l'inclut presque entièrement, à quelques exceptions près. Or, la confédération du CQL:

Est le point de convergence d'une des plus grandes communautés associatives au Québec avec plus de 4000 groupes locaux, régionaux et nationaux et plus d'un million de membres et d'utilisateurs réguliers de leurs services. Ce réseau social est un lieu de création et de maintien d'emplois avec plus de 11 000 employés à temps plein, 24 000 à temps partiel, 62 000 saisonniers et 26 000 ressources occasionnelles répartis dans 1415 organismes. Les organismes qui composent ce réseau existent pour la plupart depuis 34 ans et ont un autofinancement moyen de l'ordre de 75%, une performance considérée exceptionnelle en matière d'économie sociale (CQL, 2011, p.7).

De fait, la légitimité de sa participation à cette démarche est grande et sa validité, en tant que point d'ancrage, vérifiée.

Cela dit, malgré le potentiel mentionné ci-haut, tant les représentants du CQL que la responsable du dossier au MCC nous ont confirmé, durant les entretiens préparatoires, que le loisir culturel demeure marginalisé par rapport aux secteurs de la culture professionnelle et des industries culturelles, qui, eux, sont en constant échange collaboratif. Plusieurs constats entourent cette condition de marginalisation:

- 1) Non seulement les partenariats entre la culture professionnelle ou les industries culturelles qui impliquent le loisir culturel sont rares, mais une certaine culture d'hostilité à son égard est ressentie et même, parfois, communiquée. Selon ses acteurs, il s'agirait d'une conséquence de la conjugaison de la course aux fonds publics en culture, qui sont limités, et de l'ignorance de la fonction de contribution au développement du citoyen culturel que peuvent remplir les pratiques artistiques en amateur.
- 2) On relève donc l'absence d'un *continuum* souhaité dans la circulation des publics entre le binôme culture professionnelle - industries culturelles et le loisir culturel, puis;

3) Les spécificités structurelles et organisationnelles des organisations du loisir culturel ont l'effet d'un frein dans l'élaboration et l'application des programmes de soutien, du côté du ministère, où l'on priorise traditionnellement la culture professionnelle bien que la volonté d'intégration ait été exprimée.

Résultat perçu: le loisir culturel demeure marginalisé. Toutes les pièces d'un cercle vicieux semblent en place. Pourtant, du côté de l'État, la volonté de soutien au loisir culturel est manifeste. Expressément, du côté de l'A21C:

Objectif 1-5. Favoriser l'épanouissement culturel des citoyennes et des citoyens ainsi que l'accès et leur participation à la vie culturelle. Valoriser la pratique amateur et la médiation culturelle. Inclure les citoyennes et citoyens dans les processus d'élaboration des politiques culturelles, à tous les niveaux. Miser sur le loisir culturel comme lieu d'apprentissage et d'appropriation citoyenne (MCCCF, 2011a, p.16).

Selon Chartré, sous-ministre adjointe au MCCCF:

La participation directe des citoyennes et des citoyens à la vie culturelle, notamment en ce qui a trait à la pratique en amateur, est une composante essentielle de notre vitalité culturelle; celle-ci doit être encouragée davantage, et ce, dès le jeune âge. [...] Somme toute, identité, vitalité, accessibilité et participation devraient être les quatre principes fondateurs indissociables de toute politique culturelle. Les mutations en cours, malgré leur importance, n'échappent pas à cette règle (Chartré, 2011, p.9).

Malgré ces objectifs louables, l'intervention en matière de loisir culturel n'aurait que trop peu évolué, au fil des ans. Or, nous prétendons, avec ce projet de recherche, pouvoir contribuer au raffinement de la compréhension de la situation du secteur, au sein du système, incluant son encadrement par l'État. Qu'est-ce qui limite donc celui-ci?

Tiers secteur culturel

Comme mentionné, les spécificités structurelles et organisationnelles du secteur du loisir culturel (relevant presque entièrement de l'économie sociale) constituent un défi, pour l'intervention étatique. Outre la gestion plus «organique» de ses organisations (comparativement aux autres secteurs, plus souvent régis par des intérêts privés ou selon des modèles plus près de la corporation), qui appelle un mode d'intervention adapté, le tiers secteur culturel présente plusieurs spécificités.

Selon Rousselière et Bouchard (2009), ses organisations possèdent d'abord une structure d'emploi particulière, mobilisant plus spécifiquement différentes formes d'emploi atypiques. Comparativement à d'autres domaines de l'économie sociale (ressources naturelles, par exemple), celui de la culture possède effectivement la plus faible part des emplois à temps plein (14%), alors que celle des pigistes et autres contractuels y est la plus élevée (62%). Ensuite, la complexité des montages est également particulière, où les revenus de subventions publiques, les revenus autonomes (marchands, provenant de mécénat, de levées de fonds, etc.) ainsi que la mobilisation de bénévoles se chevauchent librement. Aussi, leur mode de gouvernance est personnalisé, ce qui est caractéristique de la faible taille des conseils d'administration qu'on y retrouve, alors que la concentration géographique de leurs établissements, au coeur des grands centres, est notable (p.172).

Toujours selon les mêmes auteurs, ces organisations culturelles ont une nature d'économie sociale à part entière, mais également *entièrement à part*. Ils attirent notre attention sur les propos d'Arrow (1998), qui souligne que peu importe le degré de leur marginalité ou de refus de l'idéologie dominante du libre marché, elles demeurent toutefois une constituante essentielle de notre système économique. Le défi de l'intégration ainsi que le potentiel synergique sont cependant bien réels. Or, si le tiers secteur culturel, et *a fortiori* le loisir culturel, est partie intégrante du système économique et que, selon les rapports du CQL, celui-ci constitue qui plus est «un puissant levier pour l'État puisque pour chaque dollar investi par ce dernier, le milieu en génère jusqu'à 10» (2011), pourquoi cette marginalité?

Alors que l'on peut lire la fierté du modèle québécois de développement culturel selon lequel, suite à l'établissement de la seconde politique culturelle en 1992, deux sociétés d'État ont été créées en visant la décentralisation des programmes: l'une à l'intention des créateurs, soit le Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ), et l'autre à l'intention des industries culturelles: la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC)(Gauthier, 2009), pourquoi le loisir culturel reste-t-il «orphelin»? Certains éléments de réponse émergent lorsque l'on examine la trajectoire historique du secteur.

Trajectoire historique: fragmentation, appropriation.

Le loisir culturel, comme responsabilité ministérielle, a un historique bien particulier de transferts d'un cadre à un autre. Selon plusieurs acteurs du milieu qui ont tenu à aborder la question lors de nos entretiens préparatoires, ces multiples changements d'interlocuteur ont nui plus qu'autre chose à la connaissance et la reconnaissance politique du secteur ainsi qu'à son développement.

Avec comme trame de fond l'encadrement de l'État, quelles sont donc les transformations qui caractérisent l'évolution de la place du loisir culturel au sein du système culturel québécois depuis l'établissement de la première politique culturelle en 1961? Dans un effort de synthèse, nous résumons à la page suivante l'essentiel du cheminement du loisir culturel en ce sens, sous forme de ligne du temps.

Grandes étapes de l'élaboration du cadre de soutien au loisir culturel par l'État québécois de 1961 à 2010

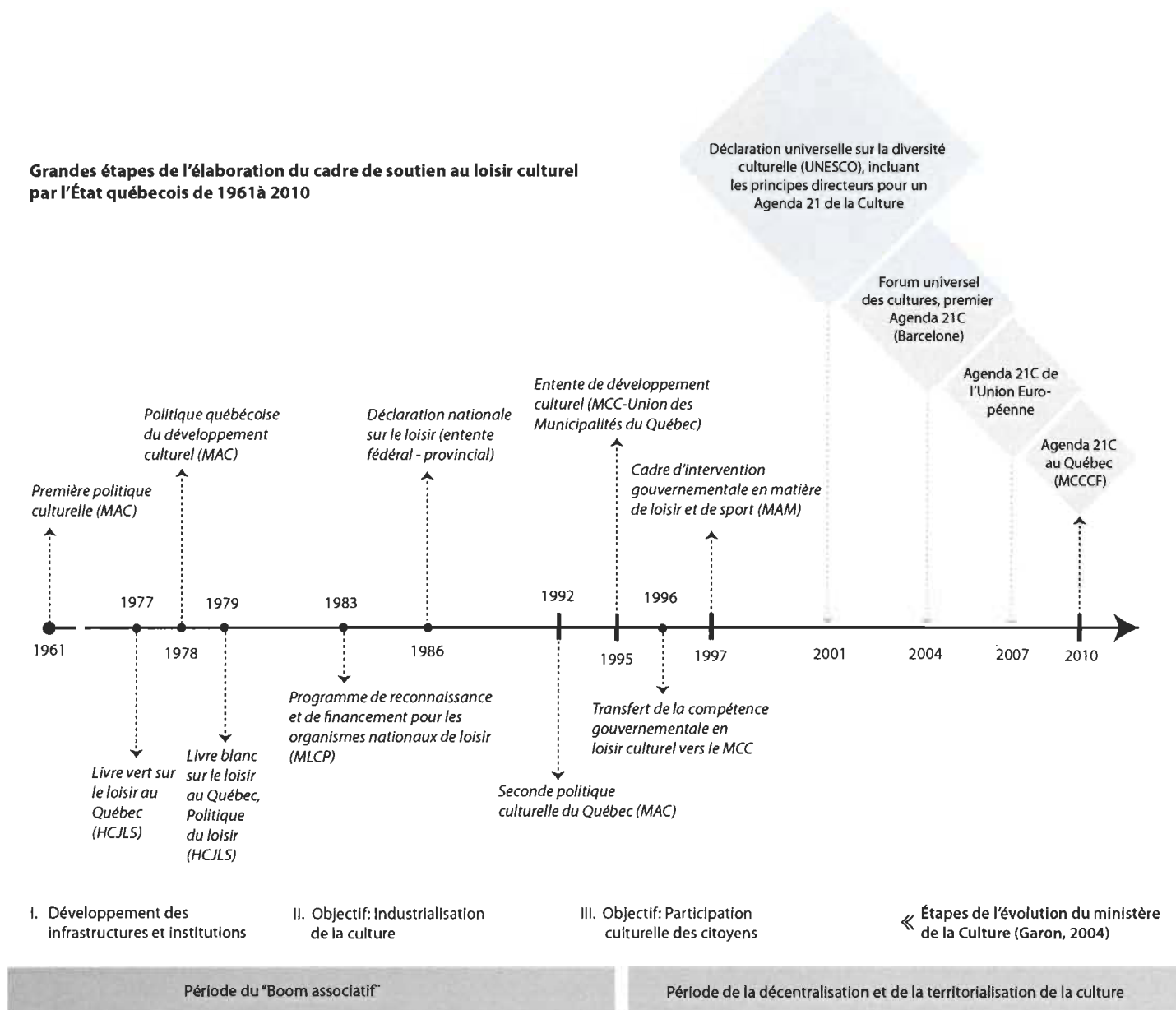


Figure 4. Ligne du temps du loisir culturel

Nous retraçons donc le loisir culturel jusque dans le contexte du «boom associatif» des années 60, alors même que la ratification des premiers cadres de collaboration du clergé avec l'État en matière de loisir est faite (Levasseur, 1982). Ceux-ci ouvrent alors la porte à la lente migration du loisir des mains du premier vers le second, qui se désengagera progressivement par la suite. En parallèle, Claude Charron établit la première politique culturelle du ministère aux Affaires culturelles (MAC), avant de ne passer au Haut commissariat à la Jeunesse, aux Loisirs et aux Sports (HCJLS), passage qui résulta en le livre vert en 1977 puis le livre blanc sur le loisir au Québec en 1979; la première politique du loisir. Levasseur (1982) qualifie la période 1960-1976 comme étant centrée sur le droit au loisir et une période de forte intervention de l'État en matière d'offre de loisir (p.74). On doit aussi à cette période l'ouverture de programmes d'études supérieures et de cours spécialisés dans le domaine du loisir à l'UQTR ainsi qu'à l'Université de Montréal.

Puis, du Programme de reconnaissance et de financement des organismes nationaux de loisir du ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche (MLCP), par Guy Chevette en 1983, en passant par la seconde politique culturelle du MAC sous Liza Frulla en 1992, plusieurs actions ont défini le positionnement actuel du loisir culturel. Garon (2004) décrit d'ailleurs la politique de 1992 comme le passage d'une perspective de développement à une autre: de celle de l'industrialisation de la culture prioritaire à celle de la participation des citoyens. Mettant la table pour l'entente de développement qui allait suivre quelques années plus tard, cette politique inclut plusieurs orientations en appelant à la participation des citoyens ainsi qu'à l'intervention du municipal. Notamment:

- 1) Renforcer l'éducation et la sensibilisation aux arts et à la culture, l'école étant une voie privilégiée d'accès à la culture;
- 2) Faciliter l'accès aux arts et à la culture, la bibliothèque publique étant sur ce plan une ressource essentielle;
- 3) Favoriser la participation des citoyens à la vie artistique et culturelle, notamment par la pratique d'activités et le bénévolat ou le volontariat (MAC, 1992).

Suivent ensuite deux événements déterminants de la condition actuelle du loisir culturel: dans un premier temps, la ratification consécutive de l'Entente de développement culturel entre le MCC et l'Union des municipalités du Québec (UMQ) en 1995, qui lancera le Québec dans la

redistribution auprès des municipalités locales et régionales des compétences en matière de culture. Cette étape importante a induit un premier hiatus, ou un temps de réappropriation des pouvoirs en culture, puis un autre boom: celui des politiques culturelles municipales. Michel de la Durantaye (2002) qualifiera ce phénomène de *révolution culturelle tranquille dans les municipalités*, alors qu'il s'est agi de l'expression concrète de la décentralisation des pouvoirs en culture; de la territorialisation. L'auteur relève également que le niveau de gouvernance des municipalités locales et régionales est effectivement stratégiquement situé afin d'intervenir efficacement et de façon rapprochée en culture et, *a fortiori* auprès des organismes sans but lucratif (p.1005-1008).

Dans un second temps, le transfert unilatéral vers le MCC de la compétence gouvernementale spécifique du loisir culturel en 1996, disloquant du même coup le bloc du loisir. Cet événement représente, aux yeux de plusieurs acteurs du milieu, un écueil pour le secteur, l'orphelinisant et repoussant à plus tard son appropriation en tant que domaine de compétence. Il s'agit d'un second hiatus majeur notable en très peu de temps.

Le dossier du loisir étant avant cela passé des mains du ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche (1981-1992) au ministère des Affaires municipales (1992-1996), Guy Chevette (2013) évoque cette série de transferts en préface d'un ouvrage fort détaillé sur la question intitulé *35 ans de rapport entre les organismes nationaux de loisir et l'État québécois* (ARUC-ÉS³ et CQL, 2013), où il clame que force est d'admettre que le rapport en question est inconstant, ce qui ne favorise en rien l'engagement citoyen. «Comment comprendre autrement les multiples changements d'interlocuteurs politiques et administratifs, les fractionnements successifs de la responsabilité, l'absence de progression dans le soutien financier des organismes et de mise à jour de la politique du loisir pendant plus de 30 ans?»

Le cadre d'intervention gouvernementale en matière de loisir et de sport, intitulé *Pour un partenariat renouvelé*, vient ensuite proposer en 1997 des mises à jour dont la mise en place présentera plusieurs défis, notamment vu ledit fractionnement du loisir, maintenant réparti entre

³ ARUC-ÉS: Alliance de recherche universités-communautés en économie sociale.

plusieurs ministères⁴. L'appropriation dont il a aussi été question serait donc, encore à ce jour, un processus en cours de réalisation.

Pour finir, mentionnons les démarches d'A21C que l'on a adapté à notre réalité. Elles se traduiront en des orientations gouvernementales non seulement toujours plus près de la participation des citoyens, de l'expression et de la démocratie culturelle; qui institue littéralement la culture comme quatrième pilier du développement durable. Or, sur le constat de Dalphond (2009) comme quoi le système culturel est à la recherche d'un nouvel équilibre interne; se pourrait-il que la consolidation passe par la «reconnexion» du loisir culturel aux autres éléments de son environnement, son intégration? Nous postulons qu'un lien est ici effectivement possible et souhaitable.

3.2 Problème spécifique de recherche: le besoin d'initier un dialogue

La problématique retenue repose, en cohérence avec les prémisses établies précédemment, sur le postulat que l'intégration du secteur du loisir culturel serait profitable à l'ensemble du système culturel québécois. Bien que l'organisation actuelle du système puisse sembler satisfaisante aux yeux de plusieurs acteurs de la culture, elle n'est pas optimale, en termes de *synergie*.

Il est à noter que les quelques projets qui ont misé sur l'inclusion de l'amateur, ouvrant la porte à une certaine intersectorialité, ont joui et jouissent toujours d'une popularité exemplaire; nommément les *Star Académie* et autres CÉGEPS en Spectacle.

Nous poursuivons donc des finalités non seulement scientifiques mais aussi empiriques. Au point de convergence entre les études en loisir, culture et tourisme et l'administration publique ainsi que supposant des suites opérationnelles relevant de la communication et des sciences de la gestion, ce projet de recherche escompte combler un manque dans la littérature scientifique.

⁴ Plus spécifiquement: à partir de 1996, 42 organismes nationaux de loisir ont été partagés entre Affaires municipales (MAM), Culture (MCC), Développement économique (MDER) et Environnement pour finalement être répartis 28/13 entre le ministère de l'Éducation, des Loisirs et du Sport, où l'on retrouve près de 50 fédérations sportives, et le MCC.

Concrètement, nous souhaitons susciter une réflexion collective sur la place du loisir culturel, sur comment son arrimage aux autres secteurs du système culturel peut améliorer l'état de la culture au Québec. Tel que démontré, les observations statistiques du MCCCCF et leur lecture par l'OCCQ corroborent ce postulat. Nous adoptons l'axe de réflexion des Pronovost, Levasseur et Bellefleur avant nous, en abordant comme le loisir non seulement comme un vecteur de développement social et économique, mais comme un droit fondamental en regard de la *Déclaration universelle des droits de l'homme* (articles 24 et 27). En ce sens, le secteur du loisir culturel et les pratiques artistiques en amateur présentent beaucoup plus d'opportunités que d'écueils.

Qui plus est, cette recherche arrive à point alors que plusieurs acteurs majeurs de la culture et démarches de développement qui participent au grand changement évoqué sont actuellement en cours. Ce mémoire rejoint éminemment les préoccupations qui y sont liées et se révélera être un outil de référence de première importance tant empiriquement que scientifiquement. Par l'originalité de son regard systémique autant que par la collecte de données opérée, celui-ci mettra notamment en lumière plusieurs atouts inexploités du système, plusieurs points de mobilisation et de collaboration intersectorielle présentant un riche potentiel ainsi que certains freins, écueils ou lacunes du système.

Il s'agit d'autant d'éléments qui se révéleront donc utiles tant à l'orientation des acteurs de la culture qu'aux chercheurs qui souhaitent contribuer au développement ou à la théorisation systémique de la culture au Québec. Les chercheurs travaillant de façon plus pointue sur le cas du loisir culturel ou encore sur les modes de partenariats spécifiquement appliqués en culture y trouveront également un bon tremplin.

Précisons aussi que, dans un monde où les ressources ne sont certes pas infinies, l'octroi de financement à un secteur est souvent perçu comme un manque à gagner par un autre. Optique qui prévaut autour comme à l'intérieur du système, elle implique une forme de compétition qui mène les organisations à se réorienter en fonction des facteurs d'attractivité au financement plutôt qu'en fonction de leur mission première (lire: culturelle), ce que décrit Colbert en 2000. Or, notre hypothèse ainsi que l'éventuelle application des facteurs qui seront proposés plus loin reposent sur une optique qui lui est radicalement opposée.

Réitérons effectivement que certains de nos objectifs empiriques visent à outiller les acteurs et organismes en place afin de permettre l'émergence d'initiatives de collaborations intersectorielles comme en s'appuyant sur la création de valeur ajoutée et l'augmentation de l'efficience du système. C'est là pourquoi les questions de financement seront, bien que non pas exclues, volontairement gardées en marge du propos central.

3.3 Questions et objectifs de recherche

Questions générales de recherche:

Qu'est-ce qui caractérise l'évolution de la place qui est faite au loisir culturel au sein du système culturel québécois? En analysant les différentes dimensions du système culturel et ses principales fonctions sectorielles, quel potentiel synergique demeure inexploité? À la lumière des constats des acteurs sociaux et des données scientifiques disponibles sur la situation réelle qui prévaut au sein du système culturel, quels éléments de son organisation peuvent être bonifiés ou quels facteurs de synergie peuvent être mis à contribution?

Question spécifique de recherche:

Quels facteurs peuvent être déterminants de l'intégration synergique du loisir culturel au système culturel québécois en cohérence avec l'évolution de ce dernier et plus particulièrement depuis l'établissement de la première politique culturelle en 1961?

Objectifs scientifiques de la recherche:

Sur la base d'une recension des écrits, d'une analyse systémique ainsi que de témoignages d'organisations et d'acteurs politiques en culture, nous visons:

- Selon les préceptes de la méthodologie des systèmes souples, cerner les éléments de l'organisation du système culturel québécois (structure et fonctionnement; intervention publique en culture, relations intersectorielles entre acteurs, etc.) qui sont problématiques ou qui présentent un potentiel qui demeure inexploité;
- Produire un corpus de données recelant certains facteurs déterminants de l'intégration du secteur du loisir culturel au système culturel québécois et en proposer une synthèse analytique.

Objectifs empiriques de la recherche:

- Produire un document de référence qui outille les acteurs culturels en vue de l'établissement des bases d'une complémentarité dans leurs actions, notamment en proposant des zones d'intérêt commun;
- Produire un document qui, par son contenu, suscite un dialogue aux perspectives renouvelées entre les différents acteurs de la culture.

Chapitre 4 : Recension des écrits et cadre conceptuel

Aucun ouvrage n'aborde concrètement le système culturel québécois dans sa globalité ni dans une perspective centrée sur le loisir culturel. Un travail remarquable a été fait dans *Enjeux des industries culturelles au Québec* (Martin, de la Durantaye, Lemieux et Luckerhoff, 2012) qui se limite toutefois, comme son nom l'indique, au secteur industries culturelles. Outre cela, les articles qui abordent ledit système dans sa substance se comptent sur les doigts d'une main, mais n'en décrivent qu'une ou deux de ses facettes, et plutôt sommairement. Aucune étude, au Québec, n'aborde les liens possibles entre les différents secteurs eux-mêmes, quoique, nous l'avons vu brièvement déjà, certaines statistiques gouvernementales (notamment de l'Enquête sur les pratiques culturelles) peuvent nous permettre de postuler de quelques points de convergence. Aucun chercheur ne s'est donc penché sur le sujet que nous avons retenu. En l'absence de modèle théorique, c'est donc surtout à la lumière de données empiriques, d'expériences professionnelles et de lectures scientifiques sur des sujets situés en périphérie de notre objet, parfois afférents, que nous avons dû bâtir notre problématisation et notre cadre conceptuel. Devant conséquemment composer avec un certain éclatement des sources, la recension des écrits s'est déroulée comme un processus itératif tout au long de la recherche et de l'écriture. Les références ne sont donc pas confinées au présent chapitre, mais plutôt insérées au fil du texte là où il a été jugé le plus pertinent de les présenter.

Comme le dit Mongeau (2011), notre cadre conceptuel *renvoie au territoire conceptuel du projet*. Il correspond au «réseau des concepts qui servent à décrire, comprendre et analyser le phénomène» (p.62) *via* les données recueillies lors de la collecte. Deux spécificités viennent caractériser le nôtre.

Premièrement, notre approche considérant l'ensemble des acteurs de la culture québécoise comme formant un système nous amène à emprunter nos bases conceptuelles à la littérature méthodologique systémique. En ce sens, nous verrons que ce sont les interactions entre les acteurs et les secteurs qui constituent notre point focalisation.

Or, il s'agit aussi du terrain d'intervention pour lequel nous visons à au moins orienter et au mieux outiller les acteurs de la culture. Nous tenterons de donner plusieurs exemples et

incarnations concrètes de nos concepts, préservant du même coup leur ancrage dans le réel par une certaine composante opérationnelle.

4.1 L'approche systémique

Pertinence

Au sujet de la pertinence de l'adoption de l'approche systémique dans notre cadre de recherche, selon Checkland, la systémique apparaît utile dans les situations où dominant les interactions sociales et les activités humaines, les problèmes souples et complexes ou mal définis (Checkland cité par De la Durantaye, 2014). Autant de critères qui correspondent à la problématique du système culturel québécois actuel, aux implications à la fois sociales, culturelles, économiques et politiques.

Puis, la pertinence de l'application de la systémique est également évoquée par Michel de la Durantaye, mais aussi par Daniel Durand, dans les situations dites téléologiques, ou lorsqu'un comportement par rapport à une finalité, les hypothétiques projets à réaliser sont plus importants que les objets à disséquer (De la Durantaye, 2014; Durand, 1979), ce qui est manifestement le cas, ici.

De la Durantaye (2014) indique finalement que le recours à la systémique s'avère approprié en situation d'aide à la décision stratégique en management. Il permet en ce sens de dégager notamment les enjeux, les intérêts divergents, les points d'accord et de désaccord, de mobiliser les connaissances, de suggérer un diagnostic global de la situation et de proposer des scénarios alternatifs de solution. Or, nous avançons en cherchant de tels éléments, des éléments dont la réingénierie des liens nous permettra d'intervenir favorablement sur la synergie au sein du système culturel québécois et plus particulièrement autour du secteur du loisir culturel.

Survol

Walliser écrit dans son ouvrage *Systèmes et Modèles* (1977) que «l'approche systémique cherche d'abord à définir un langage unitaire de représentation des systèmes aussi bien naturels qu'artificiels en se fondant sur l'existence de propriétés communes à ces différents systèmes» (p.234). Le cadre conceptuel qui suit vient donc expliciter notre appropriation des quelques unités conceptuelles systémiques qui offrent la plus forte résonance avec notre démarche de recherche.

Une première balise facilitant la compréhension de l'approche en tant que telle réfère à sa composante constructiviste: plutôt que de viser le recensement objectif et exhaustif des éléments du problème, on procède à la représentation de notre objet, sa modélisation dans une vision holistique (intégrant niveaux, échelles et disciplines; supposant une causalité plus générale que linéaire) afin de pouvoir observer son fonctionnement (De la Durantaye, 2014).

Selon Le Moigne (1977), on ne cherche pas d'abord et avant tout à représenter des éléments finis, comme on le ferait en modélisation analytique, mais plutôt à représenter un système d'actions. Selon lui, également: «décrire la structure d'un phénomène, c'est a priori le comprendre et donc créer les conditions de sa maîtrise» (p.77).

Quant aux systèmes eux-mêmes, bien évidemment au coeur de leur approche éponyme, on a vu la construction de leur définition s'échelonner sur plusieurs décennies. De 1948, avec le célèbre ouvrage précurseur *Cybernetics* de Norbert Wiener (cité par Durand, 1979), jusqu'en 1975, alors que l'on a vu l'atteinte de bases définitionnelles que ses acceptions contemporaines retiennent encore et toujours. De Rosnay le définit alors ainsi: «Un système est ensemble d'éléments en interaction dynamique, organisé en fonction d'un but» (p.62).

Évoluant donc autour du concept d'*interaction dynamique*, en opposition à une modélisation qui pourrait être statique et conséquemment pas un système, ainsi que du concept d'*organisation*, impliquant une *synergie* vers l'atteinte d'un ou plusieurs buts, cette définition est largement admise comme l'un des fondements de la discipline systémique. Quelques auteurs, dont Durand (1979), tiennent cependant à la compléter par un troisième et un quatrième piliers conceptuels,

soit la *globalité* ainsi que la *complexité*. La globalité vient d'abord donner une perspective au système: elle implique que tout système est le sous-système d'un autre, «ceux-ci ayant des caractéristiques de plus en plus complexes au fur et à mesure que l'on s'élève dans cette hiérarchie» (p.10).

Selon lui, la notion de complexité s'oppose quant à elle au réflexe de la logique cartésienne qui nous a appris à simplifier tous les phénomènes en éliminant l'inconnu, l'aléatoire et l'incertain. «Mais en fait la complexité est partout, dans tous les systèmes, et il est nécessaire de conserver cette complexité, quitte à admettre qu'on ne puisse en saisir et comprendre toute la richesse» (p.11). Citons ensuite, pour finir, Legendre (1993), qui propose une synthèse fort efficace de l'analyse systémique. Celle-ci:

S'appuie sur une approche globale des problèmes ou des systèmes que l'on étudie et se concentre sur le jeu des interactions entre leurs éléments. [...] Au précepte cartésien de réductionnisme qui demande une décomposition en autant de parcelles qu'il est possible de le faire et qui constitue la caractéristique essentielle de l'approche analytique, l'approche systémique oppose le précepte du globalisme. Les objets d'études ne sont pas en effet des tous à diviser, mais des parties d'un plus grand tout (cité par Dalphond, 2009, p.15).

L'organisation d'un système

Tout au sommet de l'arborescence conceptuelle qui inclut nos deux concepts centraux, nous retrouvons le concept-cadre de l'*organisation*. Sans qu'il s'agisse d'un concept que nous utiliserons expressément, sa situation de centralité et son importance justifient qu'on s'y arrête au moins un bref moment. Sa définition nous est donnée par Durand (1979):

L'*organisation* peut être considérée comme le concept central de la systémique. Cette organisation c'est d'abord un agencement de relations entre composantes ou individus qui produit une nouvelle unité possédant des qualités que n'ont pas ses composants. [...] Le terme «organisation» recouvre donc à la fois un état et un processus. On peut dire également l'organisation implique l'idée d'une sorte d'optimisation des composants d'un système et de leur agencement. De manière plus concrète, l'organisation comporte un aspect structurel et un aspect fonctionnel: structurellement, l'organisation peut être représentée sous forme d'un organigramme, fonctionnellement elle peut être décrite par un programme (p.10).

L'organisation relève donc de la tension entre les deux pôles conceptuels que sont les éléments stables de la structure et les processus du fonctionnement. Or, ce sont précisément les deux

concepts principaux sur lesquels nous travaillerons, nous plaçant conséquemment dans l'axe de travail sur l'organisation du système culturel québécois.

En somme, la structure est essentielle pour permettre le fonctionnement, qui lie nécessairement des éléments entre eux, mais sans lequel la structure est inerte. La systémique nous propose de nous pencher simultanément sur ces deux axes selon le postulat suivant: le système est une configuration de variables dont chacune des variables n'est pas déterminante, c'est leur interaction ou interrelation qui est l'objet d'étude (De la Durantaye, 2014). Sans plus attendre, passons donc aux concepts retenus, qui formatent en quelque sorte les éléments impliqués dans notre problématique, à la méthodologie des systèmes souples:

Tableau 2. Cadre conceptuel

Concept	Dimensions
1) Structure du système culturel	1.1) Secteurs
	1.2) Autres éléments essentiels
2) Fonctionnement du système culturel	2.1) Fonctions externes
	2.2) Fonctions internes
3) Facteurs d'intégration	

Notons que la présentation des concepts ne sera pas faite de façon linéaire, mais qu'un survol initial des définitions les plus centrales nous préparera plutôt à une présentation organisée autour des secteurs, plus pertinente et conséquente de notre perspective également sectorielle. Ce cadre conceptuel nous permettra donc de mettre en forme une modélisation du système culturel qui pourra s'avérer utile dans la réflexion sur les enjeux de sa synergie.

4.2 Concepts: structure et fonctionnement du système

Concept 1) Structure du système culturel

La structure du système est, selon Le Moigne (1990), la «combinaison d'objets stables» au sein du système (p.46). Nous trouvons ensuite chez Durand une liste détaillée desdits objets. Bien que leur nature puisse varier grandement, nous en énumérerons quelques-uns qui sont incontournables et considérés comme pertinents dans le présent cadre conceptuel. Nous retenons donc: la *frontière*, «qui sépare [le système] de son environnement et qui est plus ou moins perméable. C'est par exemple la membrane d'une cellule ou la peau du corps; mais ce peut être aussi les limites plus floues d'un système mal défini, tel un groupe social». Les *éléments*, «qui peuvent être identifiés, dénombrés et classés. Ces éléments sont plus ou moins hétérogènes: les molécules ou les organites au sein de la cellule ou bien les hommes, les bâtiments, les machines, les capitaux au sein de l'entreprise industrielle». Également: les *réseaux* et *réservoirs* qui peuvent transporter, par exemple, matière, énergie, information ou argent (Durand, 1979, p.10).

Dans le cas du système culturel québécois, nous observerons deux catégories d'objets de structure cohérents avec ces définitions, soit: 1) les secteurs ainsi que 2) les autres éléments essentiels.

Dimension 1.1) Secteurs

Les secteurs sont les éléments centraux de notre modélisation. Nous pouvons estimer qu'il s'agit d'un classement qui a été formé plus ou moins naturellement au fil des décennies sur la base de ressemblances dans les finalités et les pratiques des acteurs de la culture. Or, tant dans la littérature scientifique et gouvernementale qu'auprès des acteurs sur le terrain, trois secteurs semblent couvrir l'ensemble de la structure du système culturel-artistique: la culture professionnelle, les industries culturelles ainsi que le loisir culturel.

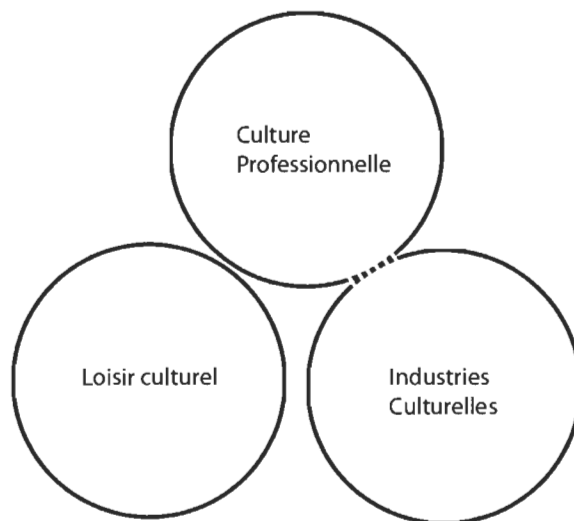


Figure 5. Modélisation des secteurs du système culturel québécois

Avant d'approfondir au sujet des secteurs, il est essentiel de poser les quelques balises que constituent les autres concepts et dimensions du système, ce qui nous permettra par la suite d'avancer tout en gardant une vision globale de celui-ci. Notez toutefois que les frontières sectorielles ne sont pas forcément étanches ou strictement exclusives; la ligne pointillée représente, en ce sens, la très grande proximité entre la culture professionnelle et les industries culturelles — un sujet dont nous traiterons plus loin. Aussi, les acteurs composants chacun des secteurs n'ont pas un poids politique et économique équivalent. Il sera important de garder cela à l'esprit lors de la discussion de projets de solution potentiels.

Dimension 1.2) Autres éléments essentiels

Trois autres éléments essentiels sont présents dans notre modélisation. Correspondant à la frontière ci-haut mentionnée par Durand, une enveloppe de maintien apparaît comme délimitant le système culturel. Celle-ci inclut l'ensemble des acteurs dont le rôle est de contribuer à la régulation du système. Négocient donc en ce sens et fixent les règles du jeu: les régulateurs d'intérêt public que sont le MCC, le Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ), la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC) ainsi que le Conseil des arts du Canada (CAC). Puis les régulateurs d'intérêt privé: tous lobbys de la culture confondus ainsi que les

SOCAN et SODRAC au Canada. Enfin, ceux de la société civile, constitués d'associations et de fédérations (pensons aux adhérents au Conseil québécois du loisir), ainsi que de syndicats comme l'Union des artistes (UDA) au Québec et ACTRA au Canada.

Il est aussi essentiel de mentionner le pendant municipal de la régulation du système culturel. En ce sens, l'ensemble des politiques culturelles et cadres d'intervention que l'on retrouve au palier politique municipal, maintenant omniprésents dans le paysage culturel professionnel et du loisir suite à l'Entente de développement culturel entre le MCC et l'Union des Municipalités du Québec de 1996, joue un rôle déterminant auprès des organismes culturels.

Un réseau permettant le flux de ressources financières relie aussi les secteurs aux publics. Indirectement, d'une part, en empruntant les canaux intrinsèques à la membrane de régulation. On peut exemplifier ladite transaction comme étant, par exemple, les impôts perçus par le gouvernement puis redistribués aux organismes artistiques par le biais de programmes de subvention à la culture ou encore de crédits d'impôt par projet. D'autre part, les publics contribuent également par des canaux directs à l'injection de ressources au sein du système, par l'achat de biens ou services culturels au sein du libre marché par exemple. Ils incarnent donc à la fois le moteur du réseau de ressources ainsi que l'*usager* principal du système.

Précisons à propos des publics que nous en adoptons une définition assez large, faisant écho à la conception originale de Gabriel Tarde (1898), sur laquelle se sont appuyées plusieurs générations de chercheurs en sciences sociales et en communication, dont Blumer, Herbst et Dayan, dont les nuances successivement apportées à la définition sont détaillées dans Jacobi et Luckerhoff (2012).

Cette conception, cherche d'abord à distinguer les *publics* de la *foule*. Les publics sont constitués d'individus qui sont rejoins, interpellés ou intéressés par l'objet culturel ou communicationnel. Ces individus ont un opinion à l'égard de l'objet en question, peuvent se rassembler (quoique pas forcément), échanger et, ultimement, passer à l'action. Il ne s'agit donc pas des publics, au sens commun, comme synonyme d'audience d'un spectacle, puisque les individus font tout autant partie des publics lorsque pratiquant une activité individuelle que lorsqu'ils sont rassemblées, en audience, à une manifestation culturelle collective. Nous reviendrons sur l'importance des publics et des non-publics au chapitre de la discussion.

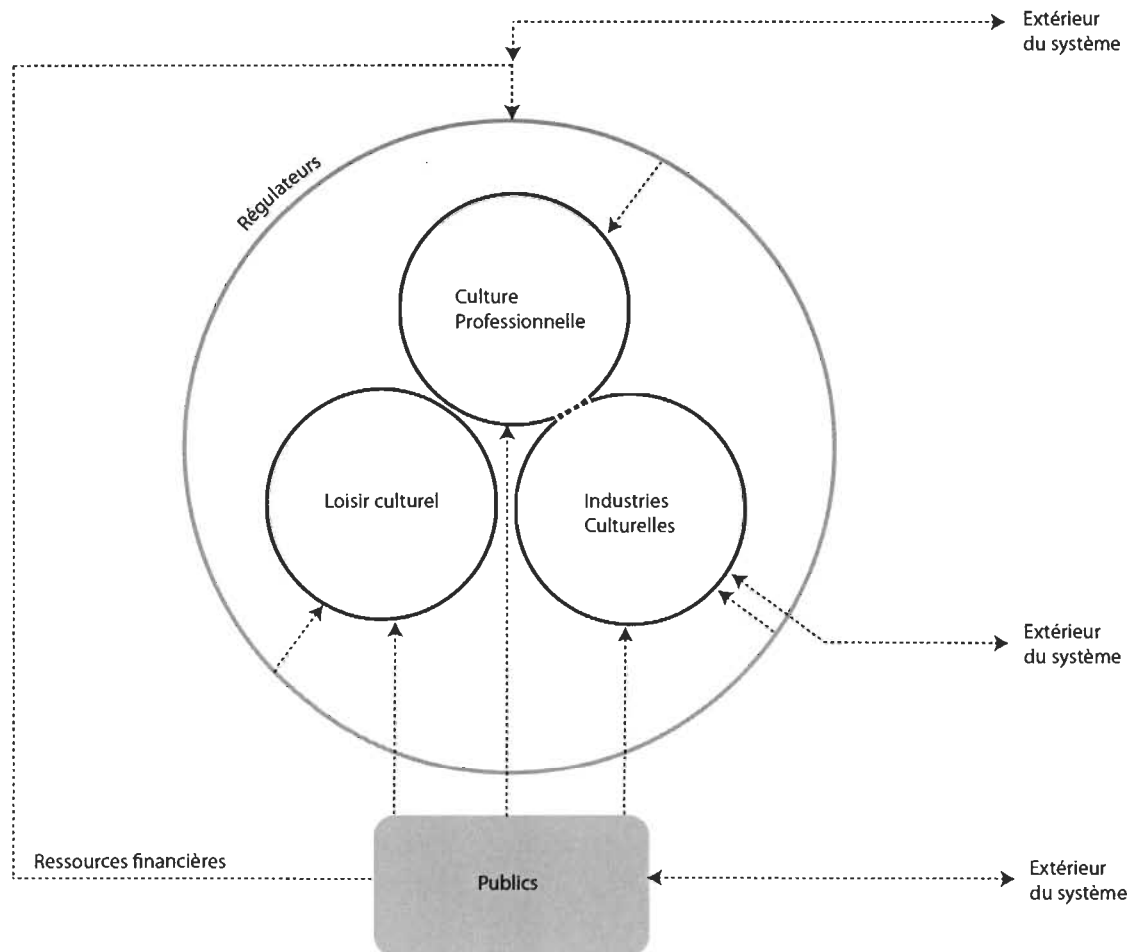


Figure 6. Modélisation de la structure du système

Concept 2) Fonctionnement du système

Le fonctionnement du système constitue le deuxième pôle, en tension avec la structure, permettant la mise en marche du tout. Pour récapituler, une fois la structure ainsi que le fonctionnement établis, on obtient une *organisation* définie. Tel que dit précédemment, le système organisé entre en marche lorsque l'agencement des interactions (fonctions) entre ses composantes (structure) produit une unité nouvelle possédant des qualités, elles aussi, nouvelles (Durand, 1979, p.10).

Toujours selon Durand (1979), l'aspect fonctionnel d'un système peut révéler une diversité d'éléments. Il y a des *flux* de natures diverses: de matières, de produits, d'énergie, d'information (ou autres), circulant dans divers réseaux et transitant dans les *réservoirs* du système. Il y a également des *centres de décision*, qui reçoivent les informations et les transforment en actions, en agissant sur les débits des différents flux. Ces centres sont couramment représentés sous forme d'une vanne. Finalement, sans que nous y aillions spécifiquement recourir ici, l'aspect fonctionnel peut également comporter des *boucles de rétroaction*, qui informent les décideurs de ce qui se passe en aval, ainsi que des *délais*, qui définissent la temporalité de la séquence de fonctionnement (p.12).

Dans le cas de la problématique qui nous intéresse, afin de réaliser une modélisation du système culturel qui soit à la fois pratique et simple, le *focus* sera fait sur les flux émanant des secteurs du système. Ceux-ci portent certes des processus variés, mais nous nous restreindrons à postuler de fonctions qui nous apparaissent les plus fondamentales et complémentaires, et ce, sur deux niveaux d'analyse distincts: les fonctions à finalités qui sont externes au système, contribuant à la finalité du système lui-même, ainsi que celles qui ont des finalités internes, intersectorielles (ci-après fonctions «externes» et «internes»).

Dimension 2.1) Fonctions externes

Tout système, qu'il soit technique ou social, tend vers un but, une finalité (Boily, 2000). Selon la définition de Potteck (2009), lorsqu'elle est abordée du point de vue de l'utilisateur du système, cette finalité s'assimile le plus souvent à un *service* qui contribue à une possibilité, un pouvoir ou une liberté (p.13).

Dans le cas du système culturel québécois, le *service* peut être déterminé à partir d'un exercice de déduction et de synthèse sur la base de la définition de la culture artistique que nous avons adoptée au chapitre premier. Suivant cette logique, le service rendu par le système culturel serait donc de contribuer à la création et la prestation, la diffusion et la légitimation de la culture, dans un premier temps. De contribuer à sa production et sa mise en marché également puis, enfin, à l'animation et à la formation des publics puis à la décentralisation.

L'essentiel de ce que nous trouvons dans ce détail du service correspond aux fonctions externes que chaque secteur remplit par rapport aux publics comme usager du système. La plupart des fonctions présentées sont d'emblée polarisées autour de secteurs spécifiques, alors que certaines autres, comme la diffusion par exemple, sont présentes dans les activités de plus d'un secteur.

Respectivement, la création et la prestation ainsi que la légitimation de la culture sont le propre du secteur de la culture professionnelle; la production (ainsi que la reproduction) et la mise en marché, dont la définition sera vue plus loin, le propre des industries culturelles, alors que l'animation culturelle est principalement attribuable au secteur du loisir culturel.

Les processus communicationnels, quant à eux, se font sur une base transsectorielle: tous concourent à la diffusion, avec une approche massive et de promotion du côté des industries alors que la culture professionnelle se distingue par l'omniprésence des activités de médiation culturelle.

De même, les processus de formation sont partagés. La culture professionnelle apparaît d'emblée au moins en partie intégrée au système éducationnel de l'État (École nationale de Théâtre, etc.) et intervenir dans le sens spécifique de la formation professionnelle. Elle agit par ailleurs sur la formation des publics, principalement au chapitre de l'appréciation (impressive, éducation artistique formelle, dans l'axe de la médiation culturelle) des oeuvres admises comme légitimes. De son côté, le loisir culturel apparaît plutôt posséder ses propres sous-systèmes éducationnels autonomes, partie intégrante de ses associations. En ressortent intervenants, animateurs et publics outillés pour la *praxis* (expressive, éducation artistique non formelle) et suivant des modalités possiblement assimilables à la *médiaculture* culturelle. Il faut mentionner que les activités de loisir culturel sont certes présentes dans le cadre scolaire conventionnel. Toutefois, souvent celles-ci se trouvent tenues de manière ponctuelle sans trop de structure — plutôt que de profiter d'établissements ou de programmes spécifiques — ou alors, lorsqu'une structure ou une finalité est définie, il y a glissement vers l'axe de la professionnalisation. On poursuit alors des critères esthétiques, formels plutôt qu'expressifs; on valorise l'excellence et la performance plutôt que la participation.

Toutes ces fonctions seront revues plus loin lors d'une analyse approfondie de chacun des

secteurs. Elles sont représentées sur notre modèle par des *flux* fonctionnels ayant comme destinataire l'utilisateur principal du système: les publics.

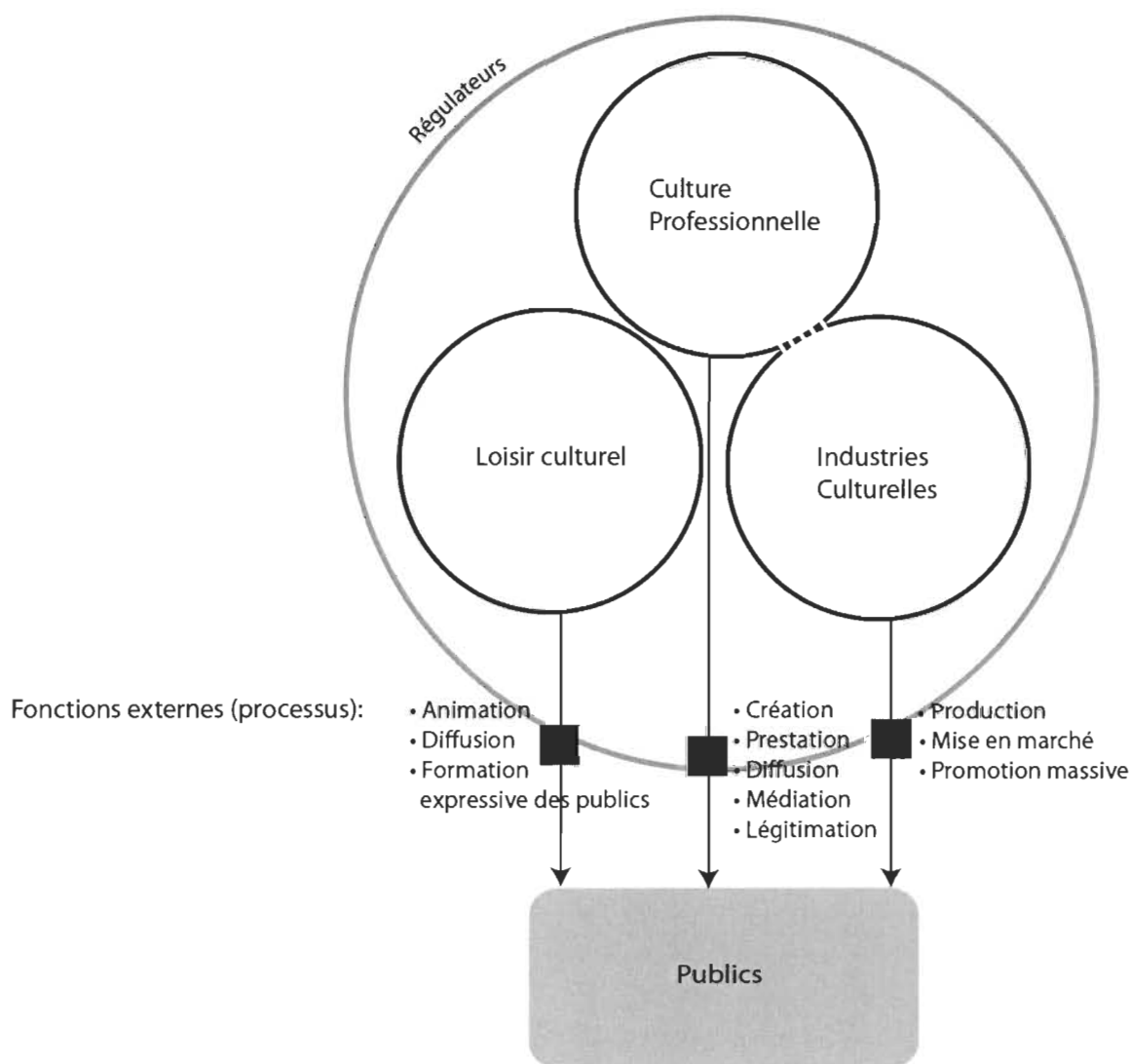


Figure 7. Modélisation des fonctions externes du système

On ne peut prétendre à l'exhaustivité des dynamiques présentées dans ce cadre conceptuel. Nous croyons cependant à la cohérence du modèle ainsi qu'à sa pertinence en vue d'une application dans un éventuel projet de renforcement de la synergie au sein du système.

Dimension 2.2) Fonctions internes

À l'interne, les secteurs du système ont un pouvoir de complémentarité dans les actions. Ces fonctions, à finalité interne et intersectorielle, peuvent et doivent bénéficier à l'ensemble ou à plusieurs parties du système afin qu'il soit question de réelle synergie. Nous entendons par là de coordonner les efforts ainsi que de mettre en commun et d'optimiser des ressources déjà présentes au sein du système et, incidemment, de contribuer à l'augmentation de l'efficacité du tout dans l'atteinte d'objectifs tous azimuts. Les ressources en question peuvent prendre la forme de ressources humaines, en incluant l'expertise, de réseaux de diffusion, d'infrastructures d'accueil des publics, etc. Selon Colbert, Bilodeau, Brunet, Nantel et Rich (2006), «on parle de synergie lorsque l'effet total de plusieurs éléments pris ensemble est plus grand que la somme des effets de ses éléments pris séparément» (p.17). On est donc près de la notion de *valeur ajoutée* en gestion et administration.

À l'inverse, l'absence totale de synergie résulterait en une organisation en silos hermétiques. Alors qu'on ne peut affirmer que c'est le cas, les acteurs en place ont cependant été unanimes sur les fermetures et tensions, parfois politiques, qui sont perceptibles entre les secteurs. Cela, tant dans le cadre des entrevues préparatoires qu'au cours de la collecte de données principale.

Aussi, les liens fonctionnels internes ne sont pas aussi forts entre tous les secteurs. La sous-traitance d'artistes dans le cadre de production industrielle est fréquente et légalement balisée par des contrats de travail; le mentorat d'un atelier de loisir culturel par un artiste professionnel, une pratique connue, quoique tenue informellement la plupart du temps. Qu'en est-il des collaborations intersectorielles totales? Existent-elles? Et des collaborations entre les industries culturelles et le loisir culturel?

Les actions qui bénéficient directement ou indirectement à l'ensemble du système n'ont pas à être posées expressément en ce sens pour être efficaces et mériter qu'on les prenne en considération. C'est là l'un des fondements de la systémique: on doit considérer que chaque élément, chaque changement sont nécessairement porteurs d'influence de par leur interrelation à une multitude d'autres éléments, eux-mêmes liés ailleurs. Or, ces questionnements nous amènent à traiter d'un principe de base de l'économie de la culture: l'utilité marginale croissante.

Le principe de l'utilité marginale croissante veut que plus un individu fréquente la culture, que ce soit sous forme de biens (films, disques), de services (participation à des ateliers de théâtre amateur) ou d'événements (spectacles, festivals), plus la satisfaction qu'il en tirera sera grande et plus il reviendra vers elle, sous ses différentes formes⁵.

À titre d'exemple, référons-nous à nouveau à l'Enquête sur les pratiques culturelles du MCCCFC de 2009 (2011) qui met en lumière que «les personnes qui s'adonnent à des pratiques culturelles en amateur ont généralement un univers culturel plus riche et varié que celles qui ne pratiquent pas d'activités culturelles en amateur» (p.23). Selon les données de cette recherche, la présence d'une pratique culturelle en amateur chez l'individu se traduit généralement de façon très concrète par de plus fortes consommations, fréquentations et participations culturelles. L'action du secteur du loisir culturel bénéficie incidemment et de manière significative non seulement au secteur de la culture professionnelle, mais aussi à celui des industries culturelles, contribuant à l'engagement des publics — ce qui traduit un lien fonctionnel à finalité interne. Induire l'augmentation de la participation culturelle et de l'engagement des publics à l'égard de la culture apparaît donc ici comme deux facettes d'une même action bénéfique au système, que nous avons labellisé «engagement des publics».

Plusieurs fonctions intersectorielles sont donc à l'oeuvre au sein du système. Il va sans dire que certains de ces flux fonctionnels sont de plus faible intensité que d'autres, voire encore au stade de projet. Ensemble, ils représentent néanmoins un outil de réflexion pertinent quant au potentiel synergique du système. Postulant d'une fonction qui apparaît fondamentale au système et à chacun des secteurs, nous distinguons donc: les processus de création pour le secteur de la culture professionnelle, les processus de rentabilisation pour le secteur des industries culturelles ainsi que de ceux de l'engagement des publics pour le secteur du loisir culturel. Des flux fonctionnels représentent ces derniers sur la figure en page suivante.

⁵ Pour plus de détails sur le principe de l'utilité marginale croissante, nous vous suggérons un court-métrage très intéressant qui en traite de manière vulgarisée: *La parabole des Tuileries*, produit par LeMonde.fr et réalisé par Léonard Cohen en 2012. Disponible en ligne au: http://www.lemonde.fr/culture/video/2012/03/09/la-parabole-des-tuileries-ou-pourquoi-l-economie-de-la-culture-a-ses-propres-regles_1655765_3246.html#

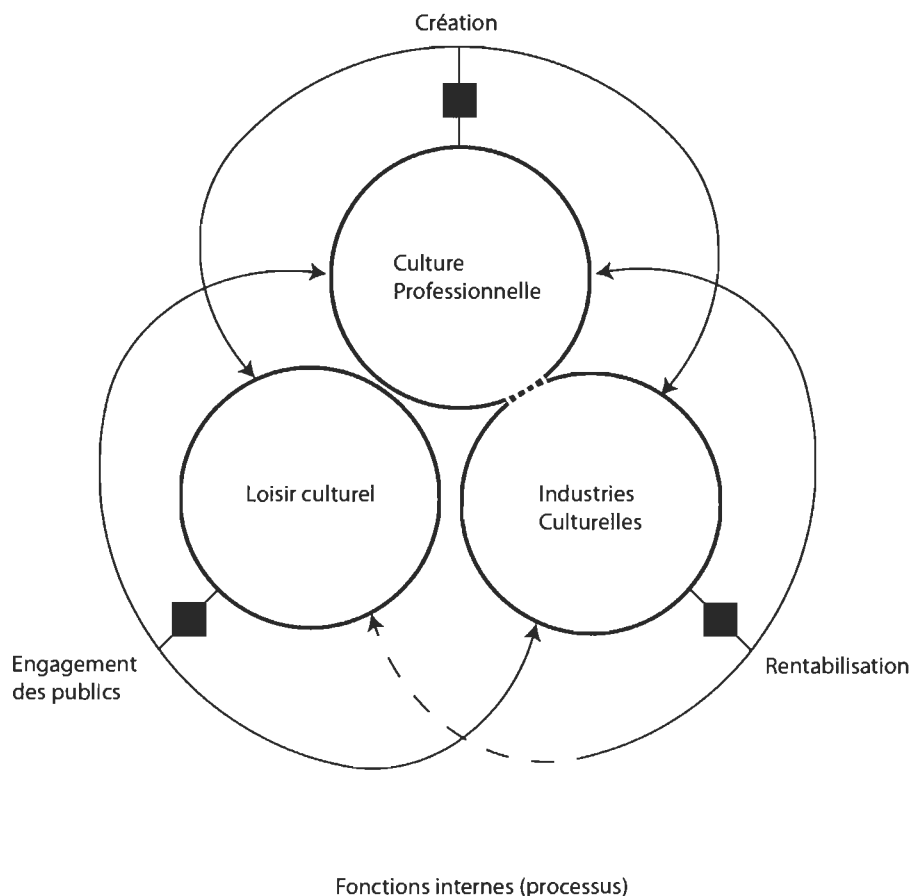


Figure 8. Modélisation des fonctions internes du système

Finalement, avant de continuer plus en profondeur secteur par secteur, voyons le modèle du système culturel que nous proposons dans sa globalité, combinant les concepts décrits ci-haut. Paraphrasant Miège (cité par Rouet, 1989), on peut dire qu'il s'agit d'un ensemble cohérent et stable dont on peut assez aisément décrire le fonctionnement à partir de certaines des variables le composant et des relations les unissant. Rappelons que celui-ci propose des catégories non pas mutuellement exclusives, mais plutôt établies dans l'optique de la complémentarité des fonctions socioéconomiques et culturelles au sens strict.

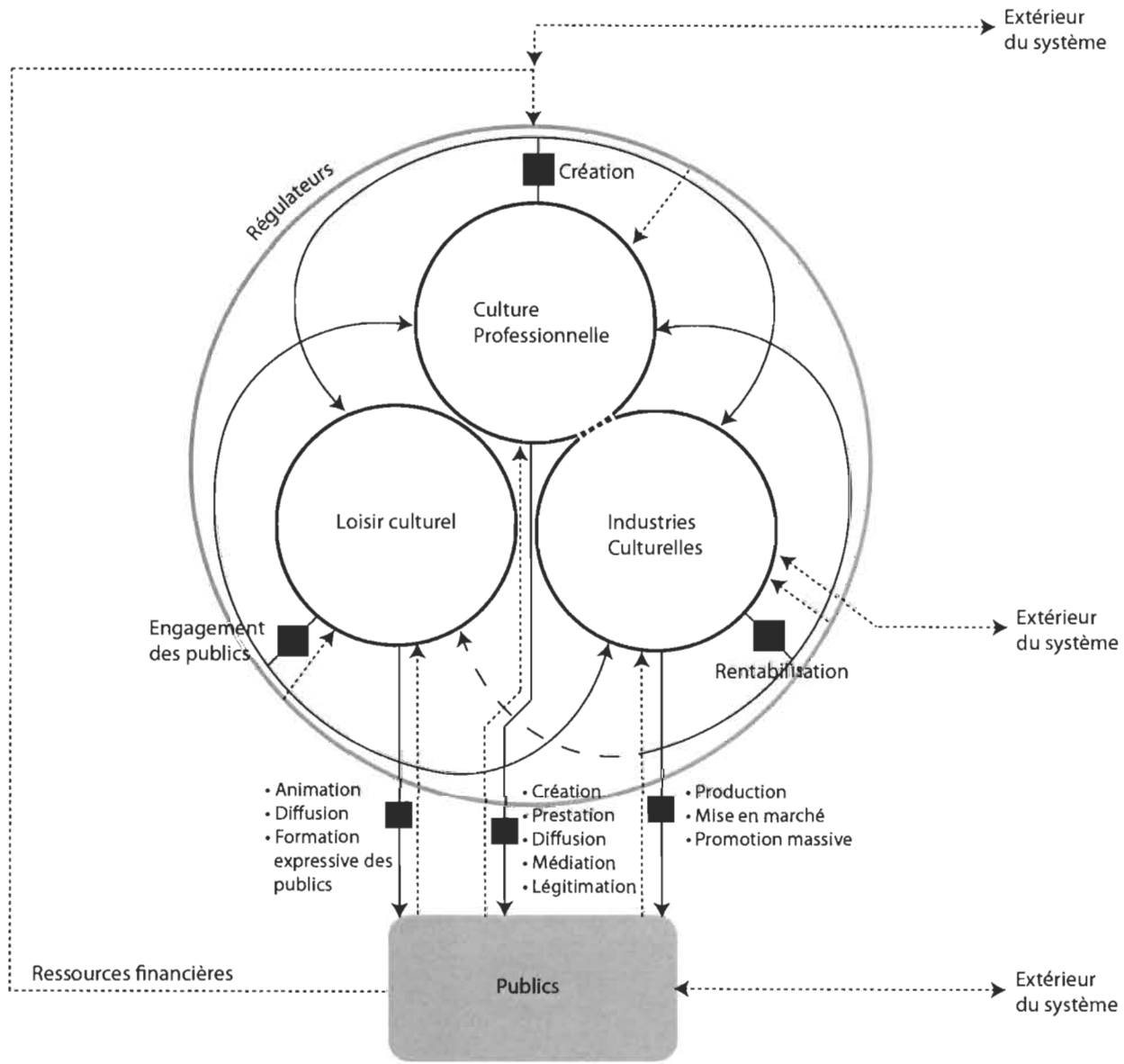


Figure 9. Modélisation du système culturel québécois

4.3 Concept: secteurs

Maintenant que nous avons une vue d'ensemble du système en question, passons à l'approfondissement des concepts abordés précédemment en gardant une perspective centrée sur ses secteurs. Chacun sera analysé selon l'ordre: le secteur lui-même, ses fonctions, puis sa relation avec les autres éléments essentiels du système. Précisons que nous ne posons pas la distinction entre les organisations, activités, oeuvres ou produits, au sein de ces secteurs; une opération qui, abordée, s'est révélée extrêmement délicate. Ils sont plutôt pris en admettant leur *complexité*.

Secteur: la culture professionnelle

La culture professionnelle, comme nous l'entendons, est étroitement liée au processus de légitimation de la culture (Bourdieu, 1979). Or, qu'en est-il alors que, selon certains chercheurs contemporains, «la notion de culture légitime n'a plus guère sens»? (Teillet, 2009, p.37)

La diversité des oeuvres qui sont consacrées comme étant légitimes est tributaire de la relativité du concept de légitimité lui-même. En effet, celui-ci se fait de plus en plus englobant, au rythme des idéologies qui se succèdent. Tellement qu'il est légitime de s'interroger sur sa validité dans le contexte actuel.

En effet, ce qui est «art» couvre de plus en plus large, bien au-delà des frontières de la conception des Beaux Arts qui était fondée sur des systèmes de critères autoréférentiels de la qualité artistique (Danto, 2000). Avec l'art contemporain au cours du XX^e siècle, la poursuite de la transgression desdits critères (Heinich, 1998) aura largement contribué à une transformation du concept de légitimité, faisant écho, tel que l'avance Bourdieu, à l'idéologie de l'élite culturelle dominante à cette période. D'une normativité formelle, la légitimité a évolué vers des critères d'innovation. Puis la libéralisation des marchés ainsi que les techniques de reproduction, entre autres facteurs, ont contribué à la marchandisation de la culture. La culture pour la rentabilité s'imposa comme un nouveau terrain pour la légitimité. Trouvant son impulsion dans la sphère économique plutôt que culturelle, un appareil autonome, que l'on nommera «industries

culturelles», finir par émerger. Parallèlement, la culture de masse ainsi que les technologies de l'information et des communications concourent dans le sens de la double dynamique de l'hybridation des cultures et de l'hégémonie culturelle: la mondialisation (Augé, 2000). À ce jour, les distinctions entre les catégories (haute culture, culture populaire) s'estompent, alors que les disciplines s'hybrident et qu'après un éveil concernant l'importance de sa transmission, à l'ère de l'*insécurité culturelle* (Saez, 2004), on reconnaît à la culture des fonctions sociales, notamment identitaires (voir culture première et culture seconde, de Dumont (1968). Les multiples facettes de la légitimité de la culture, aujourd'hui, débordent donc largement la notion de culture légitime différenciatrice qui prévalait hier.

En interrelation avec la culture légitime qui le définit et qu'il définira à son tour, le professionnel de la culture apparaît donc au diapason des critères prévalant dans le système en place, sans toutefois négliger l'héritage de l'histoire de la culture. Les acteurs de la culture légitime d'aujourd'hui sont donc principalement des professionnels de la *praxis* en culture (création, interprétation, etc.) aux pratiques très diversifiées et dont le but premier rejoint un ou plusieurs des critères de la qualité artistique dans une optique disciplinaire, soit: esthétique, innovation et, depuis peu, transmission (qui attend toujours une définition).

Aussi, il est commun dans le système culturel actuel que les professionnels de la culture contribuent au secteur d'activité des industries culturelles, alors qu'une porosité indéniable existe entre les frontières de ces deux secteurs. Leur intervention auprès du monde du loisir culturel gagne également en popularité, quoiqu'elle demeure marginale.

Fonctions

Le secteur de la culture professionnelle répond tant aux besoins du public que des autres secteurs du système en matière de création de contenus porteurs de sens. C'est donc dire que sa fonction interne et ses fonctions externes sont très étroitement liées autour du thème de la création artistique.

À finalité externe, ses fonctions sont la création, la prestation, la diffusion, la médiation ainsi que la légitimation de la culture. Quelques mises en situation de ces fonctions pourraient être,

respectivement: la création commandée par la Ville d'une sculpture commémorative, la prestation d'une jeune troupe de théâtre professionnel dans un théâtre de quartier, l'affichage local l'annonçant, une rencontre de médiation culturelle entre un artiste-peintre connu et son public dans le cadre du vernissage de sa nouvelle exposition, en galerie, puis la discussion autour de la remise d'un prix de distinction pour innovation en poésie par une alliance professionnelle. Réitérons que les pratiques de médiation culturelle mises de l'avant par la culture professionnelle équivalent à une forme de formation des publics dans l'impressif.

À finalité interne, la culture professionnelle est également appréciée pour sa contribution, en termes de contenus, aux activités des autres secteurs. Par exemple, il n'est pas rare que l'industrie du film achète les droits de chansons originales de compositeurs d'ici alors qu'elle repose fondamentalement sur la contribution de comédiens professionnels dont les activités ne se limitent pas aux activités à échelle industrielle. Encore une fois, soulignons la porosité qui existe entre ces deux secteurs; qui peut être lu comme le signe d'une intégration réussie. Quant au secteur du loisir culturel, la culture professionnelle lui prête occasionnellement ses figures les plus emblématiques afin d'encourager ses adeptes au cours d'événements spéciaux. Or, alors que la figure individuelle et le cheminement de l'artiste peuvent être source d'inspiration pour les amateurs, les oeuvres qu'ils auront fréquentées et fréquenteront tout au long de leur engagement actif en art, qui les interpellent, définissent leur vision artistique et contribuent au renouvellement de leur pratique ainsi qu'à l'adoption de nouveaux styles, seront fréquemment issues du secteur de la culture professionnelle. Non seulement le niveau de maîtrise technique, les innovations esthétiques, mais aussi les processus créatifs ainsi que le sens dont elles sont porteuses garderont le public des amateurs intéressé.

Relation avec les autres éléments essentiels du système

Financièrement, mis à part ses revenus directement engrangés auprès du public ou par la collaboration avec les industries culturelles, on peut estimer que le secteur de la culture professionnel a reçu du MCCCCF au cours de l'année 2011-2012 en fonds ou en services au moins 94,3M\$ (programmes de soutien financier exclusifs: Diffuseurs pluridisciplinaires en arts de la scène, Appels de projets en diffusion du cinéma d'auteur, Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ), Union des écrivains; *Rapport annuel de gestion 2011-2012* du MCCCCF).

Quant aux régulations, légalement au Québec, la *Loi sur le statut professionnel des artistes des arts visuels, des métiers d'art et de la littérature et sur leurs contrats avec les diffuseurs* (1988)⁶ établit les critères pour l'obtention dudit statut. A donc le statut d'artiste professionnel celui qui se déclare artiste professionnel et qui:

- Crée des œuvres pour son propre compte qui sont exposées, produites, publiées, représentées en public ou mises en marché par un diffuseur;
- A reçu de ses pairs des témoignages de reconnaissance comme professionnel, par une mention d'honneur, une récompense, un prix, une bourse, une nomination à un jury, la sélection à un salon ou tout autre moyen de même nature.

Alors que l'artiste qui est membre à titre professionnel d'une association reconnue ou faisant partie d'un regroupement reconnu en application de l'article 10 [sur la reconnaissance des associations professionnelles de ces secteurs] est présumé artiste professionnel. Il est à noter qu'une législation correspondante existe par rapport au statut professionnel des artistes de la scène, du disque et du cinéma (Gouvernement du Québec, 1987)⁷.

Un fait intéressant est que celle-ci couvre non seulement les artistes *per se*, mais également une très grande variété des ressources humaines de production qui sont associées aux œuvres scéniques. Le constat de cet élargissement de la législation nous amène à souligner que, toujours dans l'optique de centrer cette recherche sur les publics de la culture, nous ne pouvons négliger de considérer comme incluses au secteur de la culture professionnelle les organisations oeuvrant à la diffusion des œuvres non industrielles. Certes, les frontières séparant les activités de la culture professionnelle et celle de grands établissements de diffusion comme la Place des Arts de Montréal, le Grand Théâtre de Québec ou encore les musées nationaux, qui bénéficient également du soutien financier du Ministère, restent à préciser. Finalement, il revient également au cadre législatif de protéger les droits de propriété intellectuelle des artistes alors qu'une action conjointe de l'État et des syndicats détermine les standards minimaux de leurs conditions de travail.

⁶ Repéré à: http://www2.publicationsduquebec.gouv.qc.ca/dynamicSearch/telecharge.php?type=2&file=/S_32_01/S32_01.HTM

⁷ Repéré à http://www2.publicationsduquebec.gouv.qc.ca/dynamicSearch/telecharge.php?type=2&file=/S_32_1/S32_1.HTM

Secteur: les industries culturelles

Lorsqu'il est question de qualifier les industries culturelles, on constate que la littérature recèle de multiples définitions. Certaines d'entre-elles sont très restreintes et se limitent aux organisations productrices d'oeuvres reproductibles consommées à grande échelle, telles que le livre, le disque et le cinéma (Benhamou, 2008), ce que d'autres désignent comme les *industries de l'édition* (Martin, 2011). D'autres, à l'instar de cette définition que propose l'UNESCO, sont beaucoup plus englobante: les industries produisant et distribuant des biens ou services culturels qui, dès lors qu'ils sont considérés du point de vue de leur qualité, de leur usage ou de leur finalité spécifiques, incarnent ou transmettent des expressions culturelles qui, elles, «résultent de la créativité des individus, des groupes et des sociétés, et ont un contenu culturel» (UNESCO, 2005 cité par Martin). À cette conception plus vaste sont donc inclusifs: médias et diffuseurs, producteurs et artisans ainsi que le multimédia, l'édition, l'architecture, le spectacle et le design (UNESCO, 2006 cité par Martin, p.2).

Ces variations sont toutes héritières d'une évolution sectorielle marquée par la tension entre culture et marché. Bourdieu a écrit que «l'opposition entre l'art et l'argent (...) est le principe générateur de la plupart des jugements qui (...) prétendent établir la frontière entre ce qui est art et ce ne l'est pas» (1992, p.230). Or, c'est probablement suivant cette logique que les Affaires culturelles et les Communications ont, pendant longtemps, formé deux ministères distincts au Québec (Martin, 2011). D'un côté, les arts (qu'il faut soutenir financièrement) et de l'autre, les médias (enrichis par la publicité). Cependant, dès 1978, la politique québécoise du développement culturel de Camille Laurin considérait «les arts et les lettres» et les «industries culturelles» comme deux aspects d'une même mission.

Nous adopterons pour notre part une conception hybride, fonctionnelle, qui traduit l'angle d'approche de notre système. Les industries culturelles incluent donc, à notre sens, les biens et services culturels créés dans un but de rentabilisation. Nous incluons donc d'emblée la production de films, de disques, et de livres comme activités. Certes, le domaine des médias, vu la proximité qu'il entretient et même le rôle actif qu'il joue dans la diffusion des produits de la culture industrielle, pourrait être vu comme partie intégrante du secteur. Or, nous n'en traiterons pas expressément, puisqu'il constitue plus la partie communicationnelle des activités du secteur,

et moins la partie de la culture artistique qui nous intéresse. Nous les considérerons donc plutôt comme un appareil qui étroitement lié aux industries et disposant d'un important capital de ressources certes potentiellement utile au système.

Fonctions

D'un point de vue fonctionnel, la finalité interne des industries culturelles est de pourvoir aux moyens de rentabilisation des activités. Si, parfois, ses activités sont faites sur une base complètement autonome, un lien de codépendance avec le secteur de la culture professionnelle est aisément perceptible. Colbert *et al.* (2006) écrivent en ce sens: «[...] dans toute entreprise culturelle, l'artiste joue un rôle central. En effet, tout produit culturel repose sur cette main-d'oeuvre extrêmement spécialisée⁸. Sans l'artiste, il ne pourrait y avoir d'entreprise culturelle» (p.5). Par exemple, dans le cas d'une production cinématographique: les industries culturelles fournissent les infrastructures de financement, de production, puis de distribution, de promotion et diffusion de masse, alors que la culture professionnelle contribue en termes de créateurs, de comédiens, de réalisateurs et de toute la variété de ses techniciens.

Dans cet exemple, le produit final est rentabilisé et aura fourni du travail à la main d'oeuvre issue du secteur de la culture professionnelle qui, autrement que par ces canaux transsectoriels aujourd'hui bien établis, n'a pas toujours la possibilité de vivre de son art.

Les produits de l'activité des industries culturelles, si celles-ci étaient privées de l'influx de sens qu'amènent ses collaborateurs de la culture professionnelle, feraient face à l'écueil de tomber dans la catégorie de l'industrie du divertissement. Celle-ci, désignée *entertainment industries* aux États-Unis, ne craint pas de se réclamer de l'école de la poursuite du capital, au détriment de la fibre culturelle de ses productions. Dans le système états-unien, la ligne est clairement

⁸ Mentionnons au passage un autre document structurant, publié par l'OCCQ, qui classe en détail l'ensemble des activités et fonctions — et ici, nous nous permettons d'ajouter: «qui sont liées à la culture professionnelle et aux industries culturelles» — de la culture. Celui-ci s'intitule: le Système de classification des activités de la culture et des communications du Québec (OCCQ, 2004). On y distingue bien l'interface et ledit lien de codépendance entre culture professionnelle et industries culturelles. L'importance dudit document est grande du fait que la structure des formations en culture offertes par le système public d'éducation en constitue ni plus ni moins une projection.

tracée entre les *entertainment industries* et les activités industrielles autour de l'art, alors que l'État ne soutient financièrement que les secondes.

Dès les débuts de la théorisation des industries culturelles, Benjamin, Horkheimer et Adorno ont mis en garde leurs compères face aux changements que l'ère industrielle amènerait au sein du monde de l'art: «À l'époque de la reproductibilité technique, ce qui dépérit dans l'oeuvre d'art, c'est son aura» (Benjamin, 1939, p.276); et «Ce qui s'imprime dans l'esprit de l'homme, c'est la succession automatique d'opérations standardisées» (Horkheimer et Adorno, 1947, p.146). Il est aussi à noter que les industries culturelles, du fait de la massification des publics qu'elles encouragent, contribuent à la mise en place d'une certaine hégémonie culturelle (Augé, 2000).

Quant aux fonctions à finalité externe du secteur des industries culturelles, elles résident en les activités qui sont évoquées dans l'exemple ci-haut; soit la production (et la reproduction), la mise en marché et la promotion (souvent massive, optimisée par l'appareil des médias) des oeuvres et produits culturels. On peut établir un parallèle très fort entre le processus fonctionnel de mise en marché ainsi que la promotion que les industries opèrent et la définition que proposent Colbert *et al.* (2006) du *marketing des entreprises culturelles*: «l'art d'atteindre les segments de marché susceptibles de s'intéresser au produit, en ajustant à celui-ci les variables de la composition commerciale — le prix, la distribution et la promotion — afin de mettre le produit en contact avec un nombre suffisant de consommateurs et d'atteindre ainsi les objectifs conséquents à la mission de l'entreprise» (p.11).

Selon eux, on ne peut toutefois pas généraliser puisque plusieurs entreprises culturelles adoptent une approche centrée sur le marché, se traduisant en un marketing essentiellement traditionnel, alors que d'autres adoptent une approche centrée sur le produit qui se traduit en une approche marketing typique au secteur des arts et de la culture. (p.13)

Relations avec les autres éléments essentiels du système

Les industries culturelles rendent possible la fréquentation de leurs productions par le public presque exclusivement sous la forme d'un loisir impressif, alors que l'expressivité est plutôt l'apanage des activités sectorielles du loisir culturel. Les industries agissent aussi dans le sens

traditionnel du développement du public, c'est-à-dire dans une logique quantitative fondée sur l'offre. Le système actuel repose d'ailleurs presque exclusivement sur un consensus à l'endroit de cette forme de développement, qui diffuse à l'échelle la plus large possible dans l'optique que l'offre généreuse suscitera une demande satisfaisante.

Dalphond (2009) rapporte de son côté que, alors que le public de la culture au Québec est relativement stable et proportionnellement comparable à celui de la France ou des É.-U., continuer son développement par l'augmentation du financement de la diffusion des oeuvres dans une optique de démocratisation constitue un écueil extrêmement coûteux. (p.102)

Alternativement, le loisir culturel ainsi que la culture professionnelle, de plus en plus fréquemment (dont le CALQ dans son plan stratégique 2011-2016 notamment), misent sur l'engagement des publics et le développement de leur participation via les principes de la démocratie culturelle. Les processus d'expression, le loisir culturel et les pratiques artistiques en amateur constitueraient ainsi un catalyseur des relations entre publics et activités, tous secteurs du système culturel québécois confondus; une forme de développement par la profondeur (ou la qualité) plutôt que la quantité d'*exposure*.

Pour finir, au plan financier, mis à part ses revenus directement engrangés auprès du public, on peut estimer que le secteur des industries culturelles a reçu du MCCCCF au cours de l'année 2011-2012 en fonds ou en services au moins 127,6M\$ (programmes de soutien financier exclusifs: Société de développement des entreprises culturelles (SODEC), Société de télédiffusion du Québec (Télé-Québec); *Rapport annuel de gestion 2011-2012* du MCCCCF).

On se doit aussi de mentionner que le secteur des industries culturelles est celui qui reçoit vraisemblablement la plus grande part de fonds (investissements) privés, constituant en aval un canal de sortie des ressources vers l'extérieur du système (les retours sur investissements).

Secteur: le loisir culturel

Le troisième secteur sur lequel nous nous pencherons, celui qui est le moins balisé, est le loisir culturel. Rappelons qu'il a d'ores et déjà été présenté, de façon générale, au chapitre de la problématique spécifique. Réitérons donc sa définition, selon le CQL (2011): «l'ensemble des activités pratiquées librement, par plaisir, et qui favorisent le développement, la formation et la créativité soit dans le domaine des arts de la scène, de la communication, de l'expression ou de l'appréciation des oeuvres». (p.4)

Au sens commun, le loisir culturel est un quasi-synonyme des *pratiques artistiques en amateur*, que Donnat (1996) définit comme celles qui sont «pratiquées dans le cadre des loisirs, c'est-à-dire en dehors de toute contrainte scolaire ou professionnelle» (p.176). Cette définition, bien que brève, correspond néanmoins à notre posture de recherche qui a plus particulièrement trait à la culture artistique.

En chiffres, l'Enquête sur les pratiques culturelles de 2009 révèle donc que 81,9% des Québécois ont pratiqué des activités artistiques en amateur au cours des 12 derniers mois (MCCCF, 2011). Cette proportion témoigne de la vastitude du public rejoint par le secteur qui nous intéresse. Passons maintenant à l'aspect fonctionnel du secteur.

Fonction interne

Il demeure plus complexe de démontrer la contribution systémique du loisir culturel que celles des autres secteurs. Effectivement moins tangibles, moins techniques que les contributions en termes de création, de production d'oeuvre ou d'expertise d'affaires, les bénéfices portés par le loisir culturel relèvent du développement de l'humain, de l'engagement du citoyen culturel. Leurs manifestations, plus longues à être ressenties, ont toutefois l'avantage de s'inscrire dans la durée.

Au sein du système, la fonction interne du secteur du loisir culturel est donc de participer aux processus les plus forts de l'engagement des publics. Puisque les statistiques et les conclusions du MCCCF démontrent expressément que la pratique en amateur mène à un univers culturel

plus riche et plus varié, contribuant à l'augmentation de la fréquentation et de la consommation culturelles, on peut en déduire que l'engagement qui est suscité par les activités de loisir culturel bénéficie également à la culture professionnelle et aux industries culturelles. Cela correspond donc manifestement à notre définition d'une fonction systémique interne, portant des bénéfices intersectoriels.

Parallèlement, dans *Le Facteur C. L'avenir passe par la culture*, Brault souligne une étude menée par la Arts Division de la Connecticut Commission on Culture and Tourism. Intitulée *The Values Study*, celle-ci met notamment en lumière qu'un engagement actif (qu'on peut opposer à une activité contemplative ou impressive) dans des activités de création ou d'interprétation peut être l'un des trois faits déterminants d'une participation culturelle soutenue (CCCT, 2004 cité par Brault, 2009, p.77).

François Colbert (2000) corrobore ce postulat en établissant la pratique d'un art en amateur comme l'un des 4 piliers de la richesse de l'univers culturel d'un individu. À titre indicatif, mentionnons que les autres piliers sont: «Les valeurs familiales qui encouragent ou découragent la consommation d'art savant; le milieu scolaire, selon le degré de valorisation qu'il accorde à l'art savant; le fait d'avoir assisté à des spectacles ou visité des musées dans son enfance, et la pratique d'un art en amateur». (p.63)

Très éloquent au même égard, Pronovost propose une lecture décisive du croisement des données des trois enquêtes canadiennes sur l'emploi du temps, des cinq enquêtes québécoises de participation culturelle ainsi que des enquêtes françaises et américaines de la même période, entre 1982 et 2001⁹. On peut donc lire dans son article du *Traité de la culture*:

Les activités en amateur se situent à la frontière de la culture populaire et de la culture savante, elles chevauchent très nettement ces deux univers et en constituent sans doute le lien le plus étroit. Dans les cycles de vie, on observe parfois un cheminement qui ne se dément jamais, par-delà les fluctuations inévitables engendrées par les circonstances et les événements. Olivier Donnat

⁹ À propos des sources spécifiques:

Canada: Statistique Canada, 1999;

Québec: Pronovost, 2001 et 1990; MCC, 1999; Garon, 1997;

France: Dumontier et Pan Ké Shon, 2000; Donnat, 1998; Pronovost, 1990;

USA: Robinson et Godbey, 1999; National Endowment for the Arts, 1998 et 1993; Lehman 1996.

observe que «faire de la musique est l'activité artistique qui mérite le plus l'appellation de *pratique de toute une vie*» (1996, 63). Ce qui est tout à fait remarquable, car la pratique en amateur suppose implicitement une sorte de carrière culturelle qui n'a aucune prétention professionnelle, mais qui en même temps s'appuie sur un projet continu de participation à la culture. Le public de la culture est formé d'artistes dans l'âme ou de personnes qui ont entretenu un contact étroit avec tel ou tel genre d'activités. En fait, les sondages montrent bien que les consommateurs de certains genres de spectacles ont très souvent pratiqué eux-mêmes l'activité correspondante; le cas est très net en ce qui concerne le théâtre, la danse et la musique classique. Ainsi, le taux de fréquentation des spectacles de théâtre est presque deux fois plus élevé chez ceux qui ont déjà fait partie d'une troupe de théâtre amateur, ou qui en sont encore membres, que dans la population en général. Enfin, chez les amateurs, le niveau de pratiques culturelles est généralement deux à trois fois supérieur à la moyenne (Pronovost, 2002, p.952).

Il est finalement admis par les champs d'études et de pratique de l'animation sociale et socioculturelle et de l'éducation populaire que la *praxis* artistique constitue un efficace levier d'acquisition de pouvoir d'action, ou *empowerment*, comme le met d'ailleurs en application Augusto Boal (2000) avec son *Théâtre de l'opprimé* et tel qu'expliqué précédemment à la section traitant de médiation culturelle. Son potentiel émancipateur dépasse donc la logique de développement du système; il est porteur de bénéfices sociaux certains.

Participant dans le sens de l'engagement des publics, le loisir culturel constitue aussi l'exception au sein du système en ce sens qu'il s'appuie d'abord sur une logique de développement fondée sur la demande du public, et non pas sur un marketing exclusif de l'offre; seconde logique qui prévaut ailleurs dans le système.

Fonctions externes

Comme c'est aussi le cas avec les deux autres secteurs, la fonction interne du loisir culturel est en étroit lien avec ses fonctions externes. Celles-ci sont donc d'amener au public les processus d'animation, de formation (expressive) des publics puis de décentralisation de la culture.

En ce qui a trait à l'animation et ses formes plus particulières de médiation et de médiation culturelle, elles ont déjà été définies dans le cadre de la thématique de recherche. Ajoutons

seulement que la recherche en sciences sociales leur attribue une action positive sur de multiples facettes du développement de l'humain que l'on peut associer à l'engagement: sur les dynamiques d'expression, d'entrée en relation, de participations culturelle, démocratique et citoyenne (Lafortune, 2008; Caune, 2010); d'autodétermination, de construction de l'identité et de motivation (Théberge: 2005, 2006; Deci et Ryan: 1985, 2000, 2002; Mucchielli, 1986).

C'est aussi en ce sens que le loisir culturel se fait vecteur des processus de formation des publics, distingués des processus de formation des publics offerts par la culture professionnelle par leur composante *expressive*. Formation, certes dans le sens plus générique du *développement*, faisant écho à l'une des trois fonctions du loisir selon Dumazédier (1962), et plus précisément, dans ce cas, du développement de compétences et de connaissances générales associées à la culture, à la pratique libre et à l'appréciation des oeuvres.

Pour rassembler toutes ces dynamiques qui interviennent en faveur du public, nous avons retenu la terminologie de «formation expressive» («développement des publics» constituant d'ores et déjà un sous-champ de recherche bien établi en marketing des arts et de la culture). Un parallèle peut également être établi avec le concept de *formation des usages* que décrit Pronovost (1995), qu'on peut résumer comme étant l'appropriation de pratiques culturelles par un individu. (p.424)

En ce qui a trait à la diffusion, il importe de mentionner que le loisir culturel joue un rôle non-négligeable dans l'accessibilité des contenus culturels à l'échelle du territoire. Les oeuvres de la pratique artistique en amateur sont effectivement reconnues pour pouvoir satisfaire, temporairement du moins, les communautés qui n'ont pas accès aux oeuvres légitimes (ou professionnelles) — ce que Dalphond qualifie d'effet supplétif à l'égard de la demande culturelle (2009).

Au sujet du territoire, Pronovost (2002) évoque la difficulté de la participation culturelle pour les publics excentrés, des régions, comme étant l'un des enjeux contemporains prioritaires de la participation culturelle (p.955). Les organismes de loisir culturel interviennent en ce sens en rendant possibles certaines pratiques en dehors des grands centres, contribuant à la décentralisation de l'activité culturelle sur le territoire.

Donnons un exemple démontrant la globalité des bénéfices de l'engagement en culture par le loisir culturel. En premier lieu: le cas du visionnement d'une oeuvre cinématographique. Celle-ci

est certes déjà un véhicule impressif de communication sociale; d'identité et de culture, prise seule. L'expérience, les acquis et, ultimement, l'engagement pourront cependant être augmentés si le visionnement est suivi d'une discussion (on entre alors dans l'*expressif*) au sein d'un club de cinéphiles, où les interprétations seront partagées, les subjectivités confrontées. Ce type d'activité rejoint effectivement les principes de positionnement face à l'altérité que Caune clame être une voie privilégiée de développement personnel véhiculée par l'art (2010).

Sur la base du même exemple, une activité de médiation avec la participation du réalisateur, permettant l'approfondissement de la relation entre les participants et le processus créatif de l'oeuvre, constituera une autre voie de renforcement de l'expérience. Finalement, une *médiaction*, faisant entrer les participants dans l'action de la pratique artistique en amateur, assurera un impact optimal.

Alors que l'oeuvre issue de la culture professionnelle ou des industries culturelles porte certes ses bienfaits, il est essentiel à la bonne compréhension de la synergie au sein du système de prendre en considération sa complémentarité avec ceux de l'activité de loisir culturel qui peut y être liée. De notre point de vue systémique fonctionnel, leur conjugaison est le gage d'une valeur ajoutée.

Relations avec les autres éléments essentiels du système

À l'égard du public, les organisations du secteur du loisir culturel se rendent le plus souvent accessibles par le biais des réseaux de communication associatifs et communautaires. Une certaine pénétration des services de ces organismes existe au sein des maisons de la culture et autres bibliothèques publiques, quoique rare, ainsi qu'au sein des écoles, où elle est alors polarisée autour des activités à succès de la corporation Secondaire en spectacle et du Réseau intercollégial des activités socioculturelles du Québec (RIASQ).

Il apparaît aussi pertinent de mentionner que la majorité des associations de loisir culturel entretiennent une distance notable face à l'univers virtuel. Au cours de nos entretiens exploratoires, certains des acteurs ont justifié l'absence de portail numérique interactif par le manque de ressources à y consacrer, alors que d'autres ont carrément évoqué un choix

idéologique, un refus d'entrer dans la virtualisation des rapports au monde. Or, si le monde associatif n'a pas emboîté le pas à la révolution numérique, les pratiques culturelles du public, elles, ont bien suivi et en constituent aujourd'hui une composante fondamentale. En effet, la popularité de plateformes de création et de diffusion vidéo, musicale et multimédia (YouTube et autres) est en croissance soutenue depuis plusieurs années. Cette croissance ne fait aussi que très rarement l'objet d'animation ou d'encadrement précis outre les règles d'utilisation mises en place par les propriétaires des plateformes. Alors qu'il s'agit d'emblée d'activités relevant du loisir culturel, quoiqu'il ne soit pas «organisé», cet axe peut être envisagé comme voie de développement du secteur.

Alors que Dalphond (2009) constate que le développement du système a atteint ses limites dans sa configuration actuelle (p.106), Brault pose également en 2009 la très pertinente question de la viabilité d'un développement basé exclusivement sur l'offre, dans un contexte de marché. Or, tel que nous le mentionnions précédemment, plutôt que de s'appuyer sur la logique traditionnelle de développement du public par l'abondance de l'offre, le secteur du loisir culturel se distingue par son intervention d'engagement en contribuant à l'augmentation de la capacité de demande du public. Le loisir culturel, ainsi que la culture professionnelle dans une mesure marginale, sont donc les seuls éléments qui concourent d'emblée au développement de la demande au sein du système.

Financièrement, mis à part ses revenus directement engrangés auprès du public, on peut estimer que le secteur du loisir culturel a reçu du MCCCCF au cours de l'année 2011-2012 en fonds ou en services au moins 5,4M\$ (programmes de soutien financier exclusifs: Organismes de regroupement, Organismes nationaux de la jeune relève amateur et du loisir culturel, Appels de projets nationaux en loisir culturel des jeunes, Mesure de soutien aux sorties scolaires en milieu culturel; *Rapport annuel de gestion 2011-2012* du MCCCCF). En fonction de ces données, force est d'admettre que le secteur du loisir culturel n'a reçu en aide publique qu'une fraction de ce qu'ont pu recevoir les autres secteurs, respectivement: 127,6M\$ pour la culture professionnelle et 94,3M\$ pour les industries culturelles (données tirées du même rapport du MCCCCF, 2012).

Avant de tirer des conclusions de ces chiffres, cependant, nous devons réitérer que depuis l'Entente de développement culturel de 1995 (décentralisation, territorialisation; De la

Durantaye, 2002), la plus grande partie de l'intervention publique en loisir culturel se fait par le biais du palier municipal. Dalphond (2009) relève d'ailleurs que, selon l'organisation actuelle, le gouvernement fédéral tend à privilégier le culturel industriel, le provincial, les arts et les lettres tandis que les municipalités s'intéressent surtout aux services directs à la population.

Sur la question de la répartition des fonds publics, l'OCCQ publie en 2011 *Les dépenses culturelles des municipalités*. On y retrouve qu'en 2009 les dépenses municipales en culture ont été de 108M\$ pour les Arts et lettre, de 34M\$ pour les Festivals et événements culturels, et finalement, de 28M\$ pour le Loisir culturel et scientifique. (p.7)

Étant donné le potentiel systémique du secteur du loisir culturel et la vastitude de sa portée, il est légitime de s'interroger sur la suffisance du soutien financier public qu'il reçoit. Réitérons seulement que l'objet de ce mémoire est de permettre la progression vers l'optimisation des ressources déjà présentes au sein du système. La rentabilité d'un investissement en loisir culturel, allant certes dans le sens de la décentralisation de l'activité culturelle au Québec, conformément à l'orientation adoptée puis mise en chantier lors de l'entente MCC-UMQ de 1995, pourra être examinée plus en détail dans une prochaine étude.

4.4 Concept exploratoire: facteurs d'intégration

Le concept présenté ici constitue le *savoir désirable* en quête duquel chemine le présent projet de recherche. Il s'agit des facteurs d'intégration. Intégration, à un premier niveau, dans le sens de l'acception fonctionnelle générale signifiant la coordination des activités de plusieurs organes, nécessaire à un fonctionnement harmonieux ou, dans ce cas précis, synergique du système. Et à un second niveau, concernant l'intégration spécifique du secteur du loisir culturel comme entité, au sens social. Selon Labelle et Marhraoui, il n'y aurait pas encore de définition consensuelle de l'intégration en sciences sociales notamment car la multiplicité de ses facettes induit des difficultés dans la définition d'indicateurs ainsi que dans son interprétation. Selon eux, elle s'oppose essentiellement à la fragmentation sociopolitique et identitaire puis diverge des logiques d'assimilation et de communautarisme (cité par Resch, 2001). Resch la décrit aussi

comme «un phénomène complexe, un processus jamais totalement acquis et dont on ne peut qu'apprécier les résultats», duquel il faut surtout interroger les parties impliquées ainsi que les moyens mis en oeuvre (p.12). Selon Cusson, il y a intégration quand les parties «se connaissent, se parlent, s'apprécient, s'aident mutuellement et sont engagées dans des activités partagées» (1992, cité par Beaumier, 2008, p.120) alors que Ricci la définit, de son côté, en fonction de trois critères: le fait de la participation totale, le fait de la reconnaissance et puis le fait de l'accès aux ressources de l'ensemble (2001, cité par Resch, 2001).

C'est à la recherche de facteurs la permettant que nous examinerons les données obtenues lors des activités de collecte. En termes systémiques, précisons que ces composantes doivent affecter positivement les flux fonctionnels ainsi que les processus présents au sein du système et auparavant introduits dans notre modélisation, en permettant l'intensification des échanges. On traitera donc de catalyseurs, alors que d'autres pourraient les désigner comme *accélérateurs* (de cycles, de rythmes de production, etc.) Elles pourraient éventuellement être représentées sur notre modélisation comme un appareil aux ramifications affectant plusieurs éléments.

Concrètement, ces facteurs peuvent être de toutes natures. Quelques critères fondamentaux viennent cependant baliser notre exploration. En cohérence avec les niveaux d'organisation du système culturel, où l'on retrouve les régulateurs politiques en amont, les fédérations ensuite et enfin, les organisations locales, on peut supposer trois niveaux de facteurs d'intégration. Premièrement, des facteurs plus larges au niveau de l'environnement, dont la responsabilité du harnachement devrait incomber aux acteurs nationaux. Ces facteurs plus larges pourront être traités et convertis notamment en orientations par les entités administratives des fédérations, régions et villes à un second niveau, pour ensuite être traduites en actions par les organisations locales sur le terrain.

Prenant en considération la notion systémique préalablement définie de *complexité*, nous pouvons également supposer que chaque facteur trouvé à un niveau particulier pourra, suite à examen, être lié à des éléments des deux autres niveaux, par correspondance. De fait, une orientation trouvée pourra être traduite en actions sur le terrain autant qu'elle pourra être liée à d'autres facteurs environnementaux; chaque niveau supposant une intervention des acteurs

appropriés au sein du système. Penchons-nous donc sur quelques exemples afin d'illustrer le concept de *facteurs d'intégration*.

Exemples de facteur d'intégration: harmoniser l'offre culturelle sur une base locale

Du côté du marketing de la culture, une orientation intersectorielle d'harmonisation de l'offre, par la synchronisation et la répartition géographique de la programmation, pourrait constituer une voie de garantie de meilleures accessibilité et fréquentation des activités culturelles de tous genres. Cette harmonisation présenterait également l'avantage de minimiser les effets de chevauchements ou de redondance, sur une base locale ou régionale.

Plus concrètement, l'adoption d'une telle orientation se traduirait en actions dont l'une pourrait être: la formation d'un comité local de coordination, responsable d'assurer la fluidité dans l'agenda culturel local. Cinémas, théâtres ainsi que quelques clubs de cinéphiles, troupes de théâtre en amateur et groupements étudiants de théâtre d'improvisation pourraient y participer. Sur cette base, dont l'impulsion incomberait hypothétiquement à un responsable de la Ville, il devient possible de créer une continuité dans l'offre, permettant la continuité entre la pratique en amateur et la fréquentation des oeuvres professionnelles et industrielles et favorisant la circulation des publics. On se trouve donc à augmenter la synergie entre les parties du système et à créer de la valeur ajoutée en termes de qualité d'expérience culturelle.

Rappelons finalement que l'intégration, au sens large, suppose l'adoption d'une optique de complémentarité des actions. Ce qui nous ramène à quelques écrits traitant de la concertation. Fortier mentionne en effet quelques-uns des principaux objectifs poursuivis dans ce cadre, selon le ministère des Affaires municipales (1995), et qui apparaissent tout à fait pertinents ici. On participe donc, en concertation, dans des visées de:

- Maintenir, augmenter et améliorer la qualité des services;
- Se donner un maximum d'instruments de croissance;
- Renforcer le poids politique du secteur;
- Unir les efforts pour pouvoir s'adapter aux changements;

- Affecter plus rationnellement les ressources disponibles de façon à éviter tout gaspillage;
- Économiser du temps résultant du partage de la réflexion et des tâches;
- Favoriser l'implantation d'un plus grand nombre de projets;
- Accélérer le processus de développement (Fortier, 2002, p.33-34).

Nous y voyons autant d'occasions synergiques valables dans le domaine culturel.

Exemple de facteur d'intégration: favoriser les facteurs intrinsèques de connectivité

Tournons-nous vers un second exemple qui est, lui, plus intrinsèque aux organisations culturelles. Il va de soi, dans notre visée d'intégration, que l'on cherche à valoriser l'intersectoriel. La notion de partenariat occupe donc logiquement une place centrale.

À ce sujet, un ensemble de facteurs indispensables à l'existence et au succès des initiatives partenariales a pu être relevé au cours de nos entretiens exploratoires. Concernant le loisir culturel, ici pris en exemple, des intervenants du MCCCCF ont en effet souligné que la souplesse des structures du secteur représente un écueil à deux niveaux: elle freine d'abord la volonté d'arrimage des autres secteurs, plus structurés. Pour les mêmes raisons, elle limite aussi l'encadrement politique qui est possible.

On peut effectivement qualifier la structure des associations de loisir culturel d'organique; souvent démocratique, très mouvante au fil du temps, et reposant sur une large part d'intervenants bénévoles (Rousselière et Bouchard, 2009). Ne minant en rien, au bout du compte, l'expertise qu'elles peuvent avoir développée dans leur champ d'intervention respectif, cet aspect rend cependant plus difficile l'élaboration d'indicateurs ou d'instruments de contrôle dans leur forme conventionnelle; normaux et pertinents dans un contexte partenarial. Inversement, visant spécifiquement les propriétés qui favorisent la mise en partenariat (ou la connexion) des éléments du système entre eux, ici dans le cas du loisir culturel, nous pouvons traiter de la «connectivité» comme un facteur d'intégration.

Visant l'augmentation de la connectivité comme orientation, le resserrement de la structuration ou encore l'élaboration d'indicateurs ou d'instruments de contrôle adaptés pourraient constituer des exemples d'actions envisageables par les organismes du loisir culturel. Au niveau des actions politiques, le gouvernement pourrait également intervenir en ce sens en menant de plus amples enquêtes statistiques sur les impacts des pratiques dudit secteur sur l'engagement des publics, sur leur rentabilité ainsi que par l'adaptation des modes d'application de ses politiques culturelles.

Conclusion partielle

Le système culturel repose sur une structure composée de trois secteurs (culture professionnelle, industries culturelles, loisir culturel) évoluant en relation avec d'autres éléments essentiels dont les régulateurs (membrane de régulation), les publics ainsi que les canaux et flux de ressources financières.

La culture professionnelle, les industries culturelles et le loisir culturel opèrent, avec les publics comme destinataire du service, des fonctions externes. Respectivement: création, prestation, diffusion, médiation ainsi que légitimation de la culture; production, mise en marché et promotion massive auprès des publics; animation, diffusion, formation expressive des publics et décentralisation de l'activité culturelle. Les secteurs entretiennent aussi entre eux des fonctions dites internes au système: création, rentabilisation et engagement des publics.

Finalement, nous sommes à la recherche de facteurs d'intégration. Du système, dans un premier temps, et du secteur loisir culturel, dans un second temps. Ces facteurs peuvent relever soit de l'environnement du système, d'orientations pouvant être adoptées ou encore d'actions réalisables sur le terrain. Il est d'emblée possible et souhaitable d'articuler ces trois niveaux.

Chapitre 5 : Méthodologie

Stratégie de recherche

La stratégie de recherche élaborée dans le cadre de cette recherche se fonde sur sa nature exploratoire. Plus que de décrire une situation ou un état de fait, il s'agit de cerner les facteurs d'intégration du loisir culturel et du système culturel québécois.

La question de recherche de nature exploratoire implique, selon Gauthier (2009), un rapprochement avec la structure de preuve de l'étude de cas (p.171). Dans le même ouvrage, Roy décrit l'étude de cas en question comme étant:

Une approche de recherche empirique qui consiste à enquêter sur un phénomène, un événement, un groupe ou un ensemble d'individus, sélectionné de façon non aléatoire, afin d'en tirer une description précise et une interprétation qui dépasse ses bornes. Le cas étudié est donc bien délimité, mais forme un sous-système dont l'analyse permet de mieux comprendre un système plus large. Ainsi, on s'intéressera aux composantes qui forment le cas, y compris son contexte immédiat, son histoire et ses différentes dimensions. (p.207)

Ici, la composante générale d'étude de cas de la stratégie de recherche porte d'emblée sur la communauté des acteurs du loisir culturel au Québec, que nous avons effectivement située à l'intérieur du système culturel québécois. Plus en avant, nous avons établi un cadre conceptuel qui porte notre *scope* sur les relations fonctionnelles qu'elle entretient avec les autres secteurs du système, ce qui nous permettra de cerner certains éléments d'intérêt stratégique.

Finalement, en fonction des trois types d'études de cas de Tremblay, nous adopterons concrètement l'approche de l'*étude de cas suggestifs*: où des cas exemplaires sont sélectionnés pour étudier ou illustrer un phénomène qui ailleurs demeure diffus (Tremblay, 1968, cité par Roy, 2009). En ce sens, notre stratégie de recherche s'appuiera sur la participation d'acteurs aux cas ou aux organisations à caractère exemplaire qui pourront témoigner des réalités du milieu. Les critères d'inclusion spécifiques qui en découlent seront précisés plus loin.

Population à l'étude

La population à l'étude est ici l'ensemble des associations québécoises actives dans le secteur du loisir culturel. Alors que leur niveau d'intervention peut varier du local au national, nous circonscrivons notre échantillonnage à des représentants d'associations adhérentes à la confédération du CQL, qui rassemble un effectif de plusieurs centaines de groupes associatifs. Du fait même, la communication et la collaboration seront grandement facilitées. L'échantillon, quant à lui, sera un échantillonnage *typique* (non-probabiliste) qui consiste en la sélection, après évaluation, des participants constituant notre échantillon. L'échantillonnage typique s'inscrit en cohérence avec la structure de preuve choisie, l'étude de cas suggestifs. Sur la composition de l'échantillon en question, il importe de préciser les particularités de notre stratégie de collecte avant de détailler les critères d'inclusion ainsi que de dévoiler quels ont été, en fin de compte, les répondants sélectionnés.

Stratégie de collecte

La stratégie de collecte ici retenue repose sur un processus de collecte de données qualitatives à plusieurs étapes. Dès les premières démarches du projet, des entretiens préparatoires ont été tenus afin d'affiner l'axe de la recherche, rapprochant celui-ci des besoins et enjeux réels dont nous ont témoigné les acteurs de la culture en place (MCCCF, CQL, etc.)

Une première étape de collecte officielle a ensuite été de réaliser des entrevues individuelles semi-dirigées auprès de leaders et experts issus des secteurs de la culture professionnelle et des industries culturelles. Par le fait même, nous avons pu obtenir des points de vue externes sur les causes de la rupture qui sépare le loisir culturel des deux autres secteurs, ainsi que d'explorer les possibilités de développement de liens intersectoriels auprès d'eux. Un premier classement des données recueillies aura permis de cerner une douzaine de points de convergence majeurs dans les idées. Il s'est essentiellement agi de thèmes, d'orientations ou de pistes d'action suggérées.

Ensuite, c'est autour desdits thèmes — ce que nous désignerons comme étant le corpus thématique — que nous avons rassemblé, en une seconde étape de collecte, un groupe de discussion composé d'acteurs associatifs, municipaux et ministériels du loisir culturel. Les objectifs ont été à cette étape de recueillir leur point de vue général sur les thèmes en question, de vérifier la faisabilité des actions en découlant et, si possible, d'en enrichir le contenu. Au final,

nous obtenons une base de données riche en facteurs d'intégration, fondée sur les propos d'acteurs des trois secteurs. En somme:

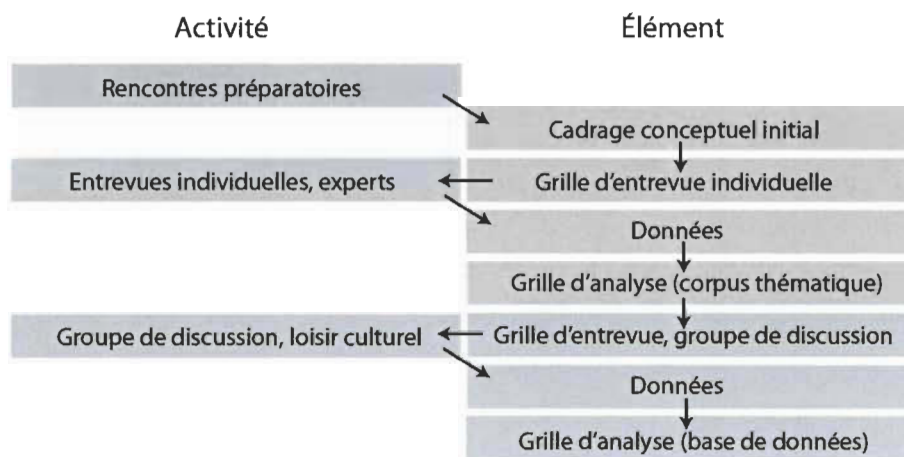


Figure 10. Stratégie de collecte

Étapes initiales

Deux rencontres préparatoires ont donc été tenues. Tel que le lecteur aura pu le constater, elles auront permis d'orienter la recherche sur certains aspects spécifiques du système culturel où la synergie peut être augmentée, notamment: le peu de collaboration entre industries, professionnels et acteurs du loisir culturel, les multiples successions d'interlocuteurs gouvernementaux responsables du dossier du loisir culturel ont constitué un frein au véritable déploiement du secteur et à son articulation à quelque autre domaine ou secteur d'activité que ce soit, etc.

Dans un premier temps, c'est avec le directeur du CQL, M. Daniel Caron, que nous nous sommes entretenus dès septembre 2011. La grille d'entretien utilisée lors de cette rencontre reposait sur quelques questions ouvertes aux horizons très vastes, telles que: quels sont les enjeux qui touchent actuellement le monde fédéré du loisir culturel? C'est alors que les premiers échos de la marginalisation du secteur nous sont parvenus.

Dans un second temps, nous avons participé à la rencontre sur le loisir culturel organisée par le MCCCCF en janvier 2012 destinée à donner un nouvel élan à la collaboration entre le ministère et le monde fédéré du loisir culturel. Étaient présents: plusieurs représentants du gouvernement, dont Mme Danielle Dubé, directrice à la coordination des programmes et Mme Sylvie Blais, responsable du dossier du loisir culturel; M. Daniel Marcotte, conseiller en charge du loisir au MELS ainsi que de nombreux membres d'organisations membres du CQL. Une brève présentation de notre projet de recherche a pu être faite. Les acteurs se sont aussi exprimés, unanimes sur la problématique de la marginalisation du secteur. Des discussions individuelles informelles ont finalement suivi la rencontre.

Ces deux rencontres préparatoires ont permis d'orienter notre recherche et d'élaborer notre cadrage conceptuel initial, qui a évolué au fil du projet. Il est aussi important de préciser que les recherches documentaires qui ont suivi ont été effectuées dans des sources diversifiées. Dans la littérature scientifique, certes. Cependant, une abondance remarquable d'écrits a pu être repérée dans la littérature gouvernementale ainsi que dans publications des organisations de la société civile actives en culture (Chantier de l'économie sociale, Culture Montréal, Conseil québécois du loisir, etc.) Les sources de documentation empirique ont donc constitué une part importante de notre recension des écrits.

Activités de collecte

Après nos entretiens préparatoires, les activités de collecte ont été divisées en deux étapes distinctes, soit:

1. Des entrevues individuelles semi-dirigées auprès d'experts des secteurs de la culture professionnelle (CP) et des industries culturelles (IC)(ci-après experts *externes*);
2. Un groupe de discussion rassemblant des acteurs associatifs, municipaux et ministériels du loisir culturel autour des propos recueillis auprès des experts externes.

Notre logique a ici été de se baser sur les entretiens préparatoires afin de lancer un processus itératif d'enrichissement des idées relatives à la problématique initialement soulevée. Nous avons qui plus est élaboré la méthodologie dans le but d'obtenir une boucle de rétroaction

complète (voir illustration ci-dessous). La problématique, étant issue des cercles du loisir culturel, a par la suite été traitée par les filtres des experts des autres secteurs avant que, sous la forme d'un corpus thématique de solution, un *feedback* ne soit renvoyé aux acteurs du loisir culturel. Pour finir, l'articulation des différentes étapes, l'enrichissement progressif des données et un dernier traitement par le groupe de discussion résultent en la base de données finale. Son analyse factorielle permettra de relever les facteurs d'intégration, tels que nous les concevons et présenté au chapitre du cadre conceptuel.

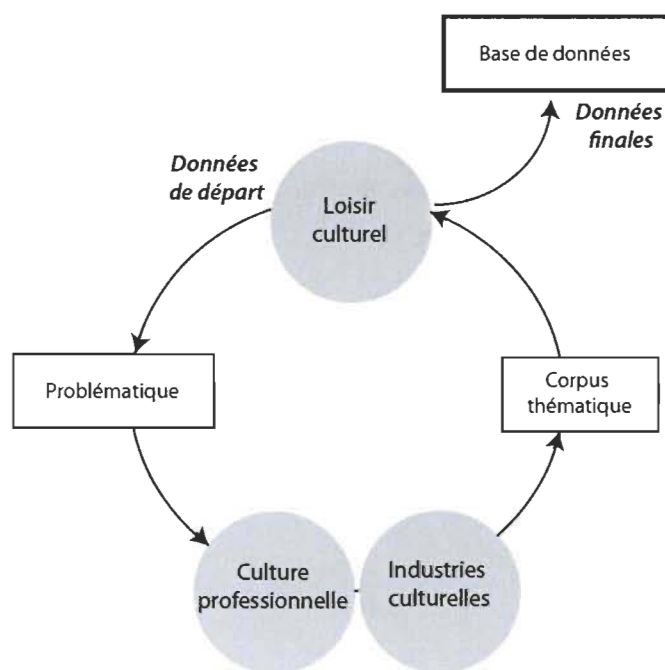


Figure 11. Boucle de rétroaction principale, activités de la collecte de données

Échantillonnage

En ce qui a trait aux effectifs composant notre échantillon, répartis entre les entrevues individuelles et le groupe de discussion, nous avons d'abord tenu à passer en entrevue *au moins* un expert par secteur de la culture professionnelle et des industries culturelles.

Du côté du groupe de discussion, nous adhérons aux indications de Geoffrion (2009), qui propose de chercher l'équilibre entre la profondeur de la discussion, que demande un groupe moins nombreux, à la vastitude des sujets couverts par un groupe plus nombreux. Sa

proposition est donc de réunir de 5 à 12 participants. Aussi, il est important de recruter environ 20% de participants supplémentaires afin de se prémunir contre les désistements qui sont malheureusement fréquents (p.400). De fait, nous avons convoqué 10 participants, en attendant au moins 8.

Voici l'ensemble de critères d'inclusion (exclusifs) qui ont été observés dans la détermination des répondants. Ils visent à assurer la pertinence de la composition de l'échantillon.

Tableau 3. Critères d'inclusion à l'échantillon

Critères	Experts externes, de la culture professionnelle et des industries culturelles	Acteurs du loisir culturel (représentants d'association)
Inclusion	1. Le répondant est identifié comme un acteur à l'expérience et à l'expertise notoires dont le curriculum est reconnu comme à caractère remarquable et multidisciplinaire	1. L'association est identifiée comme présentant un bon potentiel en termes d'intersectorialité ou comme ayant recours à des pratiques exemplaires en matière de communication
	2. Le répondant est volontaire pour contribuer, au moins ponctuellement, à une démarche durable d'intégration du loisir culturel	2. L'association est volontaire pour contribuer à une démarche durable d'intégration du loisir culturel
	3. Le répondant est actif sur au moins un ou plusieurs conseils d'administration en culture	3. Le participant qui lui est associé est directeur, président ou administrateur au palier régional ou national
	4. Le répondant possède 3 années d'expérience ou plus dans un poste d'administrateur	4. Le participant possède une année d'expérience ou plus dans son poste actuel

Après des démarches de prises de contact fructueuses, nous avons eu le privilège d'inclure à notre corpus d'experts externes des leaders des Conseils des arts du Québec *et* du Canada ainsi que M. Pierre Lampron, entre autres choses ex-président de la SODEC.

Tableau 4. Échantillon pour entrevues individuelles (experts *externes*)

Répondant / Secteur	Curriculum
M. Yvan Gauthier Culture professionnelle Initiales: (YG)	<ul style="list-style-type: none"> • PDG du Conseil des Arts et des lettres du Québec de 2004 à 2013, qui a remporté le prix du rayonnement international de l'Institut d'administration publique; • Préside le comité de direction de l'Observatoire de la Culture et des Communications depuis 2011, membre depuis 2004; • A présidé le comité de direction du réseau des Organismes publics de soutien aux arts au Canada (OPSAC) de 2006 à 2010; • A été directeur général du Conseil des métiers d'art du Québec de 1992 à 2004; • A présidé le conseil d'administration du Conseil québécois des ressources humaines du secteur culturel; • A été membre du conseil d'administration de l'organisme Les Arts et la Ville.
M. Simon Brault Culture professionnelle Initiales: (SB)	<ul style="list-style-type: none"> • Membre fondateur et président de Culture Montréal; • Vice-président du Conseil des Arts et de lettres du Canada de 2004 à 2014; • Président du comité de pilotage de Montréal, métropole culturelle 2007-2017 • Directeur général de l'École nationale de théâtre; • Chef de la délégation culturelle du Sommet de Montréal de 2002; • Auteur du <i>Facteur C: l'avenir passe par la culture</i>.

Tableau 5. Échantillon pour groupe de discussion des acteurs du loisir culturel

Milieu	Répondant (Initiales)	Curriculum
Loisir culturel, national	M. Pierre-Paul Leduc (PPL)	Directeur général, Festival et Évènement Québec et Société des attractions touristiques du Québec
Loisir culturel, national	M. Claude St-Amand (CSA)	Administrateur, Fédération des harmonies et orchestres symphoniques du Québec
Loisir culturel, national	Mme Martine Mauroy (MM)	Directrice générale, Association des cinémas parallèles du Québec
Loisir culturel, national	M. Yoland Roy (YR)	Directeur général, Fédération québécoise du théâtre amateur
Loisir culturel, national	M. André Vigeant (AV)	Directeur général, Réseau intercollégial des activités socioculturelles du Québec (RIASQ)
Loisir culturel, national	M. Alain Lanctôt (AL); <i>absent</i>	Directeur général, Alliance des chorales du Québec
Loisir culturel, national	Mme Hélène Martin (HM)	Directrice générale, Corporation Secondaire en Spectacle
Milieu municipal	M. Paul Lemay (PLE)	<ul style="list-style-type: none"> • A été directeur du service de la culture à Ville de Laval pendant plusieurs années; • A été co-président à «les Arts et la ville»; • A participé au sein du comité aviseur pour la rédaction de l'entente cadre entre le MCC et l'Union des municipalités (UMQ) en 1995 et est resté actif dans le développement de celle-ci.
Gouvernement, milieu de l'éducation	M. Georges Bouchard (GB); <i>absent</i>	Coordonnateur du programme «Culture et éducation» au ministère de l'Éducation, des Loisirs et du Sport.
Gouvernement, milieu de la culture	Mme Sylvie Blais (SBL)	Responsable du loisir culturel, direction de la coordination des programmes, MCC

Analyse

Au sujet de l'analyse, la technique qui a été préconisée dans un premier temps, en regard des données obtenues des experts externes, est celle de l'analyse de contenu. Sabourin (2009), inspiré par Berelson, la définit comme constituant *une technique de recherche objective et systématique de description du contenu manifeste de la communication*. Tel que souligné précédemment, ces données ont ensuite été croisées en vue de faire ressortir les thèmes récurrents. Ces thèmes récurrents ont, par la suite, constitué le canevas sur lequel nous avons élaboré la grille d'animation amenée au groupe de discussion.

Dans un second temps, l'analyse des données recueillies dans le cadre du groupe de discussion a été chronologiquement partagée en deux périodes: d'abord, tel que le préconise Geoffrion (2009), en une analyse en temps réel lors de la tenue du groupe de discussion. Celle-ci vise à permettre l'optimisation de l'animation et, du fait même, de la collecte. Cette analyse en temps réel est fondée sur les axes suivant: «ce que les participants ont dit; ce que cela veut vraiment dire; l'impact sur le sujet d'analyse; les options de stratégie». (p.410)

Par la suite, nous avons eu recours à la technique d'analyse postréunion de Geoffrion, qu'il présente en cinq étapes distinctes:

1. La prise considération immédiate des réactions initiales aux points clés de la discussion;
2. La réécoute de la bande vidéo ou audio afin d'extraire les énoncés les plus représentatifs de l'opinion des participants;
3. L'analyse des différents points de vue et des relations établies entre les concepts et les acteurs;
4. La prise d'une période de recul;
5. La rédaction d'un rapport final.

Pour finir, une analyse de contenu a été opérée visant à cerner à partir des résultats croisés les facteurs d'intégration du système et du loisir culturel, en cohérence avec les termes établis dans notre cadre conceptuel ainsi qu'avec les objectifs de recherche poursuivis. Alors que la base de

données finale est intégrée au chapitre des résultats, une grille d'analyse factorielle est présentée en annexe.

Il est à noter que les étapes d'analyse qualitatives ont été réalisées sur le logiciel Pages d'Apple, offrant à notre sens toutes les fonctionnalités nécessaires en plus d'une interface minimaliste favorisant la concentration. Pour la modélisation, nous avons eu recours au logiciel Adobe Illustrator, qui, malgré sa complexité, permet un rendu à la fois précis et épuré une fois qu'il est maîtrisé.

Outils de collecte

Les outils de collecte auxquels nous avons eu recours sont deux grilles d'entrevues, l'une individuelle puis, l'autre, groupale et découlant de l'analyse thématique des propos recueillis avec la première.

Dans le premier cas, la grille d'entrevue semi-dirigée présentait des questions principalement ouvertes, cherchant à couvrir assez large vue l'expérience et l'expertise de nos premiers répondants, aux perspectives d'envergure nationale. Lors de son élaboration, nous nous en sommes tenus à des thèmes assez généraux rattachés aux concepts du fonctionnement du système culturel (fonctions internes et externes) et des facteurs d'intégration, dont nous avons traité au chapitre précédent. En tout, une question a trait expressément au fonctionnement du système, six traitent de l'intégration à différents niveaux, alors qu'une autre chevauche les deux catégories conceptuelles. Trois questions d'introduction, visant à évoquer le contexte de la recherche aux répondants ainsi qu'à «briser la glace», précédaient l'entrée dans le vif du sujet. Cette première grille d'entrevue se trouve en annexe 1.

Les entretiens avec MM. Lampron et Gauthier ont tous deux été tenus dans une salle privée de la Grande Bibliothèque de Montréal, réservée pour l'occasion. Quant à l'entretien avec M. Brault, il a été réalisé dans son bureau personnel à l'École Nationale de Théâtre. Tous ont été enregistrés dans leur intégralité et ont duré environ 90 minutes.

Suite à l'analyse thématique des données recueillies lors de cette première activité de collecte, nous avons élaboré une seconde grille d'entrevue, de groupe celle-là, sur la base des thèmes qui ont émergé comme étant les points de convergence les plus majeurs. La totalité du corpus thématique aurait pu être communiquée au groupe de discussion. Or, la profondeur des discussions n'en aurait pas été favorisée. C'est pourquoi nous avons choisi de retenir six thèmes principaux à être débattus. Aussi, c'est durant la première analyse thématique qu'ont émergé les catégories de facteurs relevant de l'environnement, des orientations ainsi que des actions. La grille d'entrevue a donc été bâtie en conséquence.

L'outil comme tel est constitué de huit questions, dont la première mène à un tour de table servant d'introduction et de mise en contexte, alors que la dernière est un temps de discussion libre, mais faisant toujours partie de l'activité. Les six autres abordent les niveaux de l'environnement, des orientations et des actions, en remettant en question la structuration actuelle du système, son fonctionnement, puis en interrogeant divers axes d'intégration. Un souci particulier a été porté au ton et au niveau de langage utilisé dans la grille, afin de faciliter sa compréhension et favoriser l'expression et la participation des répondants. Dans la même visée, plusieurs illustrations, citations et mises en situation viennent ancrer le propos dans le tangible. Cette seconde grille d'entrevue est en annexe 2.

Le groupe de discussion a été tenu dans une salle offerte par le Regroupement loisir et sport du Québec, au coeur du Stade olympique de Montréal. Des dix participants convoqués, huit se sont effectivement présentés et deux étaient absents: Alain Lanctôt, de l'Alliance des chorales du Québec, ainsi que M. Georges Bouchard, du MELS. L'activité a duré, en tout, 140 minutes. Elle a été captée en format vidéo et audio par deux techniciens volontaires de l'Association des cinémas parallèles du Québec, avant d'être retranscrite sous la forme de verbatim pour permettre une analyse factorielle plus poussée.

Limites de la méthodologie

La profondeur que favorise la structure de preuve adoptée se traduit aussi en certaines menaces potentielles ou limites. D'abord, au niveau de la validité interne, deux risques

opérationnels sont d'emblée identifiables. Il s'agit du risque du biais de sélection, puisque notre méthode d'échantillonnage est non-probabiliste et typique. Il a donc fallu faire preuve de précaution afin de sélectionner, dans la mesure du possible, des répondants qui reflèteront tout de même la diversité de l'univers de l'enquête.

Aussi, le risque d'influence dans la dynamique des groupes de discussion est bien réel et le rôle d'animateur et de modérateur du chercheur a dû être considéré comme prioritaire sur l'analyse en temps réel. En ce sens, le contrôle a été appliqué proactivement afin de favoriser une discussion qui permet l'expression et la participation de tous, alors que la variable parasite de l'influence, soit-elle groupale ou individuelle, devait être neutralisée sans tarder lorsque perçue.

En ce qui a trait à la validité externe, le nombre restreint de répondants composant notre échantillon porte en lui le risque inhérent de non-représentativité de la population à l'étude. Rappelons que l'exhaustivité et la représentativité ne seront pas ici visées, puisqu'une telle recherche ne saurait donner des résultats qui soient généralisables ni à l'ensemble de la population à l'étude, ni dans d'autres contextes ou systèmes politicoculturels. Cependant, en étant conséquent avec la structure choisie, ce nombre permettra une saturation des données et une analyse approfondie qui seraient autrement impossibles auprès d'une population qui est, en fin de compte, très nombreuse et caractérisée par une hétérogénéité exceptionnelle.

Ensuite surviennent les menaces plus liées à l'opérationnalisation de la recherche. En ce sens, le risque de désir de plaire des participants ainsi que le risque de biais de l'analyste sont également bien réels puisque, d'un côté, les représentants des organismes ont pu avoir à témoigner d'épisodes gênants, au niveau organisationnel, devant leurs homologues et le chercheur, alors que de l'autre, la totalité de l'information se trouve à être analysée par un analyste unique. Afin de minimiser ces deux risques, il est apparu essentiel de d'abord bien baliser la discussion et de spécifier qu'il n'est pas ici question de compétition ou de performance, mais bien de co-construction d'un savoir qui pourra bénéficier à l'ensemble du système culturel québécois et finalement faire preuve de recul et de rigueur exemplaires.

Nous devons finalement apporter quelques précisions concernant les modalités qu'induit l'emploi de la méthode des systèmes souples dans notre cadrage conceptuel. Le recours à la

modélisation pour les auteurs classiques de la systémique (Patton, Guba, Checkland) est plus qu'une simple représentation de l'objet d'étude. Elle permet la validation, l'évaluation et la bonification dès lors qu'on la place au centre d'une communication entre les chercheurs du domaine et ses acteurs. Relevant donc de la *naturalistic approach*, les critères de scientificité et de validité des modèles sont spécifiques: la crédibilité est substituée à la validité interne alors que la pertinence, à la validité externe (De la Durantaye, 2014).

Quant aux limites des résultats de la recherche, ils ne seront d'emblée pas généralisables d'un système culturel à l'autre, mais représentent bien des avis d'experts qui sont situés et datés et qui devront être abordés comme des balises ou des repères.

Respect des règles éthiques

Plusieurs mesures ont été prises afin de respecter l'éthique de recherche. Dans un premier temps, comme le veut la norme, le projet a été modelé en fonction de et approuvé par le Comité d'éthique de la recherche avec des humains (CEREH) de l'UQTR. Un certificat a été émis à cet effet (CER-12-184-06.06). Une copie est enjointe au présent mémoire, à la section des appendices. L'envoi d'une lettre d'information, l'option de confidentialité et d'usage de noms fictifs (dont personne ne s'est réclamé), le droit de se retirer de la recherche à tout moment ainsi que la signature d'un formulaire de consentement sont au nombre des mesures préconisées.

Le respect des droits et libertés des sujets a été assuré par un souci constant de préservation de l'intégrité physique et morale des participants, tant dans l'approche interpersonnelle que dans l'animation des groupes de discussion. Aussi, pour l'intégrité professionnelle des participants, il a été précisé que les propos recueillis constitueraient des opinions personnelles qui n'engagent en rien les organisations au sein desquelles les participants travaillent.

Par rapport à l'intégrité générale du savoir scientifique, le respect des droits d'auteurs sera de mise, alors que toutes les références ont été clairement signifiées et rendues accessibles au lecteur. Également, la factualité des propos et l'objectivité ont constitué un deuxième souci

constant, du côté du chercheur, tant auprès des individus répondants que dans l'animation des groupes de discussion ainsi que pour l'étape de rédaction du mémoire. Aussi, une transparence a été préconisée dans la méthode, afin d'assurer l'imputabilité et la rigueur scientifique de la démarche.

Finalement, les bénéfices sociaux beaucoup plus substantiels que les coûts de réalisation de cette recherche justifient, sur une base éthique, le bien-fondé de la démarche.

Chapitre 6 : Présentation des résultats

Le chapitre des résultats contient l'essentiel des données colligées lors des deux activités précédemment décrites au chapitre de la méthodologie. Les données ont été mises à plat puis croisées afin de laisser émerger de grands thèmes de solution devant pouvoir être traduits en un certain nombre de facteurs d'intégration. Comme dit précédemment, ces thèmes et facteurs relèvent principalement des trois niveaux interreliés de l'environnement, des orientations et des actions. Les propos vous sont amenés sous la forme d'énoncés synthétiques mais objectifs, occasionnellement accompagnés d'extraits de verbatim à l'état brut. Abordons donc:

- I. le rôle social de la culture
- II. les impacts de la technologie sur la culture
- III. la désindustrialisation de la culture
- IV. la segmentation structurelle du système
- V. la solidarité des acteurs et le lobby de la culture
- VI. les «pratiques culturelles»
- VII. le projet sectoriel du loisir culturel
- VIII. le développement et la formation des publics
- IX. les infrastructures municipales et scolaires
- X. la communication médiatique
- XI. le financement de la culture et du loisir culturel

6.1 Base de données intégrale

Thème I. le rôle social de la culture

- Nous sommes à l'aube d'une révolution de la notion de «développement», amorcée il y a 5 ans, où l'humain, le citoyen et les collectivités locales sont au cœur de tous les enjeux du développement (citant les objectifs post-2015 de l'UNESCO). SB¹⁰
- L'Agenda 21 de la Culture au Québec propose de placer les enjeux du développement culturel sur le même plan que tous les autres enjeux prioritaires du développement durable; une

¹⁰ Les deux lettres suivant les éléments textuels désignent l'émetteur du propos par ses initiales. Le détail des répondants ainsi que leurs initiales se trouvent dans les tableaux 4 et 5.

transformation déjà initiée par le MCC. SB

- La clé de la survie, du maintien et du développement du système culturel québécois se trouve notamment dans son repositionnement afin qu'il ne soit plus seulement qu'un fournisseur de contenus, de spectacles et d'expériences culturelles mais qu'il occupe un rôle social plus grand. SB
- Le rôle du gouvernement ne peut pas se limiter à amener des clients aux artistes professionnels. On ne peut pas forcer les gens à aller voir du théâtre. Les arguments financiers corporatistes et touristiques ne sont pas les seuls justificatifs pour l'intervention du gouvernement, il y a les questions d'éducation, d'identité, linguistique, de cohésion sociale et de qualité de vie, du vivre-ensemble, qui font de la culture un enjeu éminemment d'intérêt public. SB
- Entre acteurs de la culture, il faut ramener les débats au niveau des valeurs, sous l'angle de la citoyenneté et de la «citoyenneté culturelle». Il est donc essentiel de s'assurer que tous les acteurs de la culture sont conscients de la profondeur des enjeux. Conscientisation, sensibilisation, non seulement auprès du public, mais également des acteurs culturels, sont à envisager.

En effet, même les acteurs culturels ne sont pas assez conscients de la valeur sociale de la culture. Nous avons besoin d'un repositionnement du débat sur la culture et d'une solidarité en ce sens. L'on doit ensuite amener ce débat sur la place publique et le mener d'une manière adaptée au public. Il faut ramener le *focus* sur le fait que le développement de l'humain, de la collectivité et de sa société passe notamment par l'exercice d'une citoyenneté culturelle. SB

- On doit renouveler le lexique de la culture; «pour aller au-delà des simples enjeux de la démocratisation et de la démocratie culturelle, il convient de traiter de la citoyenneté culturelle» que définit Poirier, de l'Institut national de recherche scientifique (INRS). Les artistes, tout autant que les travailleurs du secteur industriel de la culture, sont aussi d'abord et avant tout des citoyens. Le travail citoyen, transcendant ces catégories-là, doit être pris en compte.

La citoyenneté culturelle se vit dans les trois secteurs de la culture autant que du côté du public. En constitue un bon exemple, en tant que personne: Fred Pellerin. Il transcende son statut d'artiste en contribuant largement à d'autres secteurs. Il, pour ainsi dire, court-circuite le système en débordant des canaux conventionnels. Il démontre une grande activité citoyenne; une citoyenneté culturelle, qui lui confère d'ailleurs un rayonnement exceptionnel. «L'avenir de nos systèmes réside en notre capacité à comprendre pourquoi et comment les courts circuits sont souhaitables». SB

- Recentrer la culture sur l'humain appelle à ce qu'on remette en question toute l'organisation du système. La performance de celui-ci n'est-elle pas mesurée au regard des critères des questionnaires, et non pas du public? Quelle est la place de l'être humain, dans le système? YG
- Les acteurs de la culture sont actuellement en compétition; les uns tentent d'attirer l'attention au détriment des autres. Leur solidarité est pourtant souhaitable, tant dans leur intérêt que dans celui du service rendu par le système. Leur solidarité est tributaire de leur capacité à se questionner sur ce qui parvient au citoyen, en dépassant la logique marchande. «Il faut créer

des mouvements». SB

- Culture Montréal constitue une tentative de poser les enjeux culturels autrement que selon les intérêts exclusifs et du point de vue de chacun des acteurs, mais plutôt sur un axe collectif: en termes de valeurs, de construction sociale, etc. SB
- Puisque la mission de Culture Montréal est essentiellement de représenter la société civile dans le système culturel, pourquoi le loisir culturel, le CQL et ses organisations, n'y sont-ils pas omniprésents? SB
- Il est essentiel que l'on revoie la composante culturelle du projet éducatif. Mais non pas pour chercher des solutions à court terme aux problèmes de fréquentation, qui sont des épiphénomènes, mais plus pour s'assurer que la culture soit prise en main dans l'outillage citoyen qu'offrent l'école et les programmes municipaux. SB
- Si l'on démontre que la citoyenneté culturelle est un impératif, on se voit ouvrir les portes de l'instrument de socialisation premier de la société démocratique: l'école. Cette intégration ne doit cependant pas se limiter à voir des spectacles ou faire du loisir culturel. SB
- L'enjeu de l'oeuvre pour le secteur de la culture professionnelle: la culture est directement sociale. En tant que Conseil des arts (CALQ), on choisit de soutenir telle ou telle oeuvre et sa création, ce qui se répercutera en des impacts sociaux très importants.

L'oeuvre est un message. Les acteurs de l'oeuvre en sont porteurs. «L'impact majeur de la culture est par les oeuvres». Oui, l'association peut faire participer les gens. Mais ses impacts, bien que tangibles, seront marginaux comparativement au rayonnement monumental que peut obtenir une oeuvre via les médias, interpellant la classe politique autant que le débat public et la société civile au sujet de valeurs qui seraient remises en question. L'oeuvre est donc culturelle, sociale et économique. Elle a un immense impact sur la société.

Ses acteurs sont importants, mais ils gravitent après tout autour de celle-ci. Ils sont «bougés par l'oeuvre», sont instrumentaux à celle-ci; elle est donc centrale. YG

- C'est documenté que le sport améliore la réussite scolaire. Que le loisir culturel fait de même. Mais l'an dernier, à la table de la Stratégie d'action jeunesse (SAJ), les gens ont affirmé n'être au courant que des bienfaits du sport, et pas de ceux du loisir culturel. C'est ce débat que j'ai envie de faire. On manque de reconnaissance pour des données qui existent. [...] On a besoin de la reconnaissance de la culture au même titre des autres secteurs comme le sport. À mon sens, faire ce débat-là est plus important que de travailler sur le lien entre amateur et professionnel PV
- «La culture, c'est rassembleur. Dans un monde où plusieurs ethnies se côtoient, la culture constitue l'un des meilleurs moyens de réunir les gens à travers leurs différences, ça dynamise les communautés, au-delà des bienfaits économiques. De ce côté-là, il y a une éducation du public à faire». YR

Thème II. les impacts de la technologie sur la culture

- Ce qui confronte le système culturel actuel n'est pas sa structuration, mais plutôt la révolution numérique, qui transforme radicalement l'environnement culturel au sein duquel évoluent nos

publics. Elle amène des modes de participation, de fréquentation et de consommation de la culture qui sont inédits et qui restent à apprivoiser pour les acteurs culturels en place. YG

- La préoccupation fondamentale du CALQ pour les 3 prochaines années réside en tenter d'adapter le fonctionnement de l'institution à cette nouvelle réalité numérique. Des exemples d'actions qui ont été prises: l'élaboration d'une stratégie générale de la culture au regard du numérique, conjointement avec le MCC, la SODEC et Bibliothèque et Archives nationales du Québec; la mise en place d'une plateforme culturelle numérique commune puis la reconnaissance par le CALQ des arts numériques comme une discipline artistique à part entière. YG
- «Le monde numérique survient comme un territoire commun entre industries, artistes et amateurs. Et même le public s'y retrouve directement! Les structures subsistent, mais un monde virtuel vient se poser, en filigrane, sur le système tel qu'on l'a illustré». YG
- Une des principales formes de loisir culturel des jeunes, aujourd'hui, passe par la photographie amateur, le vidéo Youtube et le podcast. Et c'est à partir des technologies numériques. Cette tendance ne peut aller qu'en s'intensifiant, c'est ça l'avenir. Les organisations du loisir n'ont-elles pas la volonté d'intégrer ces champs à leur action? Des organisations existent-elles, devraient-elles être créées ou intégrées? YG
- On trouve, via les chiffres d'utilisation de Facebook et des autres réseaux sociaux, que les gens ont plus que jamais besoin de communiquer, de partager, de se représenter, d'interpréter, de commenter, de participer. Les pratiques culturelles des citoyens sont en augmentation constante. SB
- Sur le temps libre: avec la crise économique, le passage du temps de loisir s'est refermé dramatiquement. Aujourd'hui, il s'agit essentiellement d'un temps d'écran (téléphone, ordinateur, télévision, tablette). La création et la production culturelles migrent aussi vers les écrans. Le temps de fréquentation culturelle en amateur, ou même de jeu se passe aussi désormais sur les écrans. SB
- La technologie et le virtuel sont importants, mais il n'en reste pas moins qu'au-delà de l'expérience vécue au travers d'un écran, il reste une expérience à vivre dans la réalité physique afin de permettre un genre de cristallisation du lien, de confirmer l'engagement. Une participation active et une pratique de loisir culturel, bien souvent, font toute la différence. SBL
- Les pratiques culturelles sont en puissant développement, avec internet. Il faut se concentrer sur notre capacité à harnacher, à répondre et à être en dialogue avec les pratiques culturelles contemporaines des citoyens.
- Il y a présentement rupture entre ces pratiques-là (Facebook, Instagram et autres pratiques culturelles populaires du web participatif) et celles qui sont valorisées par le discours des acteurs culturels plus traditionnels. C'est précisément dans la connexion entre ces deux éléments qu'on va trouver un avenir pour le système culturel. Par exemple, les récents efforts de reconnaissance et de soutien du CALQ à l'égard des arts numériques marquent une innovation tout à fait positive. SB
- Plutôt que de se dire: «Je veux offrir du théâtre, je veux que les gens viennent au théâtre», peut-on se demander ce que les gens, les citoyens font réellement et, à partir de leurs modes

de vie, pratiques culturelles et activités, leur proposer une expérience de théâtre adaptée; qui a de la résonance? En ce sens, la technologie permet de se rapprocher de l'humain. SB

- L'interface entre les arts plus classiques et les nouvelles pratiques culturelles se trouve dans l'expérience culturelle que l'on propose. Par exemple, d'avoir un avant et un après-spectacle, avec les outils de communication dont nous disposons aujourd'hui, est tout à fait logique. Il faut investir là. SB
- La technologie rend ces médiations culturelles extrêmement faciles, en fournissant les outils nécessaires et en incarnant elle-même le médiateur. Le gazouillis en direct, qui gagne à être connu sur Twitter, par exemple, rend tant l'auteur que les acteurs disponibles pour répondre à des questions spontanées du public. Le téléphone devient une plateforme totale (télévisuelle, enregistrement audio, photographique, de réseautage social, d'accès à internet, etc.) YG
- Les plateformes actuellement disponibles recèlent un potentiel immense afin d'élargir le public et d'approfondir son engagement à l'égard de la culture. YG
- Il y a beaucoup à poursuivre et à faire dans le filon de l'articulation entre la démocratie et la démocratisation culturelle, notamment via les moyens de la technologie. La révolution numérique permet en effet très facilement la participation culturelle, via ses outils de communication et plateformes ou encore; via la médiation directe (par le biais de Twitter, par exemple) et la participation directe non seulement à l'expérience culturelle, mais également à la création. YG
- On voit apparaître de nouvelles formes d'expression, d'art et d'interaction entre les personnes et au sein des communautés. On ne peut le nier, et cela va créer son lot d'opportunités. On ne peut non plus freiner le développement technologique; il faut s'y adapter. PL
- Des travaux de comparaison ont eu lieu entre France, Canada, Australie et Angleterre, entre conseils des arts notamment, afin de saisir la portée des changements induits par la technologie sur les arts. En lieu de référence: l'enquête¹¹ réalisée par les Organismes provinciaux de soutien aux arts du Canada (OPSAC), le rapport¹² du CALQ ainsi que le rapport¹³ de la SODEC comportent chacun un portrait des changements ainsi que des propositions d'actions. YG
- Les moyens numériques, ainsi que le monde numérique comme espace culturel, permettent de faire des économies impressionnantes par rapport à des activités qui seraient menées dans un lieu physique. Il est aisé, aujourd'hui, de créer, de consolider et d'animer une communauté d'intérêt virtuelle. YG

¹¹ Sur le web:

<http://www.cpafr-opsac.org/fr/themes/documents/DigitalTransitionsReport-FINAL-FR.pdf>

¹² Sur le web:

<http://www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/rapportcalq20111111strategienumerique.pdf>

¹³ Sur le web:

<http://www.sodec.gouv.qc.ca/libraries/uploads/sodec/pdf/publications/documentnumerique2011.pdf>

- Ce qui est intéressant avec les nouvelles TIC, avec le multimédia, c'est que les jeunes nous arrivent avec la connaissance de ces médias-là et ils veulent les mettre en scène alors que les intervenants en place n'ont pas eu de formation les concernant. Il y a un *clash* intergénérationnel. Existe-t-il une formation continue? Car le matériel, lui, ne cesse d'évoluer. HM
- «Les avancées technologiques ne ralentissent pas, elles mettent une pression sur nous». MM
- Les nouvelles technologies nous aident beaucoup. Par exemple, on peut mettre le matériel didactique en .pdf et rendre le tout accessible au professeur à distance. Cela induit de grosses économies. Cela a changé notre façon de faire des ateliers de cinéma dans les écoles. Ces dernières sont maintenant mieux équipées, aussi, et peuvent donner à leurs jeunes des projets de réalisation de courts-métrages là où c'était impossible auparavant. Ce qu'on oublie aussi c'est que nous sommes dans le contexte de Montréal, alors que plusieurs membres des régions n'ont pas toujours les mêmes capacités technologiques, concernant les envois volumineux par exemple. Dans les écoles de petits villages, aussi. On a tendance à penser que les médias sociaux sont partout, mais la réalité terrain est différente, il faut le prendre en considération. MM
- La technologie apporte la capacité de prise en charge des éléments de diffusion de nos oeuvres. On est moins à la merci des spécialistes. On est capables de gérer notre diffusion. Par exemple, nous participons à un festival de danse et depuis 2 ans on en fait de la diffusion web. Le public participant, physiquement, se chiffre à 1 200 spectateurs alors qu'en via web, on ne dénombre pas moins de 2 800 spectateurs.
La technologie augmente la capacité de diffusion et l'accessibilité de l'oeuvre. Outre les coûts d'infrastructure technologique et de formation des intervenants, elle aura permis de grandement diminuer les coûts de diffusion de nos projets. PV
- La technologie constitue par ailleurs une occasion autant qu'un risque, un frein; elle donne accès au village global: si on l'utilise pour revendiquer et faire rayonnement ses particularités identitaires, on renforce sa culture. Or, la technologie peut aussi être le véhicule de notre assimilation par les modes du village global, nuisant à la créativité.
On a la «chance» d'avoir une langue qui est menacée, ce qui nous garde à l'affût de l'assimilation qui, ailleurs, passe inaperçue. PLE
- Dans le domaine des événements, qui ont une durée de temps limitée, on fait la promotion notamment via les médias sociaux ou le site web, créant ainsi une communauté d'intérêt durable, d'individus intéressés par le produit. Cela constitue donc une extension, un prolongement de l'activité et de l'évènement dans le temps. Les événements réussissent ensuite à communiquer avec leur clientèle par le biais de ces mêmes plateformes. Et parfois, même, à établir une communication, elle aussi, durable. PPL
- «C'est bien de contribuer à une communauté virtuelle, mais il faut impérativement que ça contribue à une communauté réelle. En un événement, par exemple. Sinon, ça dépersonnalise. Comme lors d'un événement tellement grand, où on est 100 000, disons... C'est beaucoup plus participatif quand on est moins nombreux. Un monde plus virtualisé pourrait résulter en la perte du sens de la communauté, de la participation». PLE
- «Ça me questionne... On avait annoncé la fin des «salons», avec l'avènement du web. Or, il n'en fut rien. De la même manière, un univers culturel virtuel riche ne devrait pas mener à

l'assèchement des communautés réelles, malgré la crainte que peuvent avoir les acteurs plus traditionnels. C'est bien beau le web, mais on aime ça être avec le monde!» PPL

- Plutôt que de provoquer une baisse du niveau d'exigence, je crois que la technologie le rehausse; exposant les jeunes à des contenus toujours plus diversifiés et innovants. SBL
- En même temps, le web participatif fait que tout le monde se pense spécialiste de tout. On préfère Wikipédia à un dictionnaire. On préfère une télé-réalité à une oeuvre dramatique. Éventuellement, notre compréhension du médium culturel pourrait diminuer. C'est un danger bien réel. Il faut faire attention à cet élargissement des médias, car ils deviennent tout et rien à la fois. Guider ce véhicule-là sans s'y perdre, sans perdre notre identité, constitue un défi qui est plus important que la formation, selon moi.

La technologie nous amène dans une ligne pour vendre le produit. Mais l'accès au public, c'est aussi l'accès à un bassin de participants potentiels pour l'élargissement de la conscience collective, l'élévation au-dessus d'une vulgaire culture de consommation ou de la consommation de la culture.

Tel que le sport, pratiqué collectivement et de manière libre et désencadrée est garant d'une société en santé, le loisir culturel est garant de l'élévation de la conscience d'un peuple. Il est donc fondamental qu'on y donne accès le plus largement possible. PLE

- Il faut préserver nos missions. Il faut continuer à faire ce qu'on fait et utiliser ces médias-là comme des outils, des moyens de communication. Ce n'est pas une panacée, l'internet. Ce serait une erreur de considérer cela. HM
- Il faut d'abord savoir ce que l'on fait, ce que l'on a à offrir, avant d'avoir recours aux moyens technologiques.

Au cinéma, dans le cas plus spécifique du cinéma québécois, on relève une certaine difficulté à trouver le public, alors que dans les salles parallèles on constate une augmentation importante! La différence? On ne fait pas seulement que montrer le film, on devient un lieu d'échange, de partage. Les réalisateurs viennent sur place. Il y a rencontre avec les bénévoles et le public. Un individu ne peut pas trouver un tel contact humain, seul de son côté, dans les contenus médias. Dans le loisir culturel, il y a cette richesse du contact humain.

Je ne crois pas qu'il faille aller chercher le public là où il est. Il faut plutôt offrir des activités d'une qualité assez grande et intéressante pour que les gens viennent nous rejoindre. L'instantanéité peut servir à promouvoir les lieux, les moments, mais ça ne doit pas être une finalité en soi. MM

Thème III. la désindustrialisation de la culture

- Les nouvelles technologies remettent en cause le nombre d'intermédiaires dans la chaîne de la production culturelle. La révolution numérique a effectivement permis aux grands serveurs des télécommunications de prendre le contrôle de la diffusion culturelle sur le web par le biais de portails d'accès direct tant pour les créateurs que pour le public (iTunes, Google et Youtube, Amazon).

En somme, le nouveau modèle d'affaires, centré sur le créateur et s'appuyant sur les plateformes numériques pour la distribution, met à l'épreuve le modèle de la «pyramide industrielle» qui prévalait hier encore, mais qui a fini par montrer ses limites.

En culture, contrairement à d'autres domaines comme la santé notamment, on admet totalement la révolution numérique et ses moyens. On catalyse ainsi l'évolution du domaine culturel, ce qui explique en partie les turbulences actuelles. Et l'impact s'y fait d'autant plus ressentir que c'est par la culture que les changements technologiques en question ont pénétré la société québécoise, en premier lieu. La musique nous a fait connaître iTunes, qui nous a donné accès à plus de musique. Puis, petit à petit, on s'est fait au portail du iTunes Store.

Un autre exemple: l'auto-édition de livres, une pratique maintenant courante qui a été instiguée par Amazon. Un écrivain amateur peut éditer et mettre sur le marché virtuel son travail, aux côtés des plus grands auteurs, de façon autonome.

Selon sa formule d'auto-édition, Amazon remet 70% des recettes à l'auteur lui-même, considérablement plus que les maisons d'édition classiques, qui ne rémunèrent qu'à hauteur d'environ 10%.

La formule, non seulement viable auprès du grand public, est également valide pour les produits relevant plutôt de l'ordre du micromédia, comme un recueil généalogique, par exemple. Bien que celui-ci ne s'adresse qu'à un cercle social restreint, sa rentabilisation sera aisée puisque le coût de production, du côté d'Amazon, est pratiquement inexistant en dehors de l'infrastructure déjà en place.

«Ici, sans dire que cela fait disparaître la différence entre loisir et professionnalisme, en pratique, tout le monde se retrouve sur la même plateforme. C'est cela, la désindustrialisation de la culture qui est en cours. Dans le jargon du milieu, on dit aussi *désintermédiation*. Des données changeront fondamentalement au cours des prochaines années. Ce sont les paramètres de la société tout en entier qui changent».

Ce n'est plus en fonction des critères de l'industrie qu'un artiste ou un écrivain est considéré comme professionnel, mais bien en fonction de la reconnaissance qu'il obtient de ses pairs pour la qualité artistique de ses oeuvres. Cette ouverture-là est très large. Il s'agit de la vision de l'avenir, au CALQ. Cette vision est fortement liée au changement de paradigme en cours, étant définie par lui au même titre qu'elle y participe. YG

- Le secteur des industries culturelles est devenu une mosaïque, aussi diversifié et éclaté que peuvent l'être ceux de la culture professionnelle et du loisir culturel. Les micromédias, par exemple, gagnent en popularité en ciblant des groupes extrêmement précis. PL

Thème IV. la segmentation structurelle du système

- On tente d'appréhender les problèmes d'aujourd'hui avec les mêmes postulats et schèmes de compréhension que ceux sur lesquels le système culturel a été érigé il y a plusieurs décennies. Les solutions qu'ils supposent ne font pas tout écho aux problèmes contemporains, alors que nos styles de vie, nos modes de communication, de participation et de transmission sont désormais tout à fait autres. On tente pourtant d'entretenir ces mêmes systèmes, aujourd'hui dépassés. Or, la transformation, l'adaptation, l'évolution sont inévitables et nécessaires. SB

- Le système culturel actuel est mûr pour une remise en question de son fonctionnement, qu'on le repense en profondeur, à l'instar des grandes réformes politiques dans les années 1980 sous Frulla qui ont notamment résulté en l'adoption de l'approche *arm's length*, la mise sur pied de la SODEC et du Conseil des arts, etc. Nous devons nous questionner sur nos objectifs, nos moyens et sur notre capacité d'intervenir.

La culture 2.0 à elle seule, comme changement de paradigme en action depuis 2010 environ, justifierait cette réingénierie à la fois au niveau de la gouvernance et de la livraison. Mais il y a plus, ici. On n'arrivera à rien avec le loisir culturel si on n'inscrit pas cette réforme dans une optique plus large de remise à plat fondamentale du système. PL

- Les frontières entre les secteurs sont en train de disparaître à cause des choix, des possibilités et des transferts de pouvoir de plus en plus important des institutions vers les individus qui ont accès aux ressources nécessaires. SB
- La force du numérique est notamment de briser les barrières et les segmentations. Nous sommes dans une génération où les jeunes sont élevés dans le numérique, où on outille les gens afin qu'ils puissent traverser librement les frontières et les barrières. Mais nos systèmes, eux, accusent un décalage important en fonctionnant toujours sur la base archaïque des segmentations. Même les décisions sont prises dans l'idée des segments. SB
- «L'organisation du système culturel québécois date de l'ère prénumérique. Au moins, sa relative désuétude est un signe d'évolution!» YG
- On est dans une société où le rapport du citoyen à la culture; le rapport de quoi que ce soit, en fait, croît de moins en moins dans le spécialisé et de plus en plus dans le généraliste. On assiste à la montée des omnivores culturels. Il faut ériger des ponts. SB
- «Auparavant, l'industrie posait des cloisons. Aujourd'hui, elles sont en train de sauter». Le citoyen qui pratique un art, ou le professionnel qui pratique à temps plein; quand on est face à l'oeuvre, est-ce qu'on tient compte de son statut? C'est la qualité de l'oeuvre, qu'on observe. YG
- Les trois secteurs du système culturel s'interpénètrent de plus en plus. Par exemple, YouTube ne discrimine aucunement ce qui est professionnel de ce qui est amateur. Le public non plus, d'ailleurs. Des agences de publicité passent des heures et consacrent énormément de ressources à produire du contenu YouTube de facture un peu brute afin qu'il atteigne un public spécifique. Est-il divisé du contenu de l'amateur, qui produit du fond de son village, ou de l'artiste professionnel? Non. Il s'y confond, même, parfois. YG
- Les villes, selon l'organisation actuelle, segmentent plutôt que de rassembler les acteurs de la culture. Il faut faire l'inverse, déssegmenter. Qu'on traite la culture comme un tout. Le service des loisirs, le service de la culture, le service des festivals et celui du soutien aux arts sont bien souvent des entités séparées. On prend donc des décisions segmentées plutôt que dans l'optique de la citoyenneté culturelle. Cela fait en sorte qu'on a beaucoup de difficulté à résoudre nos problèmes. On ferait mieux d'adopter une vision organique de la culture et de ses différents champs d'activité.

Cette segmentation résulte donc en l'incompréhension des enjeux communs par les acteurs de la culture d'horizons différents. En corrélation avec les fonds limités investis en culture, cela

mène par exemple à ce que les acteurs de la culture professionnelle se méfient et décrient souvent le dollar supplémentaire investi dans le loisir culturel. Entraîner l'incompréhension des enjeux communs revient à miner un élément stratégique et un facteur de développement. Aussi, il est naturel pour les administrations publiques d'avoir le réflexe de segmenter ainsi que pour ses bénéficiaires de défendre âprement cette même segmentation. SB

- Le loisir culturel devrait y prendre toute la place qui lui revient. Il est un vecteur de développement important. Dans ma ville, j'ai toujours prêché qu'il faut traiter le citoyen de la façon la moins morcelée possible. Démorceler, démanteler les juridictions artificielles afin de regrouper. PLE
- Dans mon expérience, déssegmenter peut aussi être néfaste. Si, par exemple, un milieu du loisir bien vivant se fait absorber par un secteur culturel très large et institutionnel, il y a risque que la force d'animation de la communauté soit diluée [dans l'appareil]. Ça prend donc des missionnaires, entre les secteurs, et auprès des gens afin de les faire sortir de chez eux. CSA
- Dans un petit milieu, c'est vrai que mal encadrer la déssegmentation peut ne pas toujours bien aller. Mais ça permet cependant de toujours réaliser des économies d'échelle, permet à tous d'aller plus loin. PLE

Thème V. la solidarité des acteurs et le lobby de la culture

- Le problème n'est pas au niveau du loisir culturel, il est au niveau du système. On ne connectera pas le loisir culturel si on n'intervient pas auprès des autres secteurs du système. YG
- Il ne s'agit pas d'augmenter le dialogue entre le loisir culturel et la culture professionnelle, «ce qui suppose une reconfiguration extrêmement profonde de nos institutions et organisations». Il faut plutôt se concentrer sur l'atteinte des objectifs qui nous sont communs. Le rapprochement en lui-même n'est pas une finalité. SB
- Il faut se mettre dans des positions où les acteurs de la culture renoncent à leurs enjeux exclusifs et s'engagent plutôt dans une démarche soutenue et durable à la poursuite d'enjeux communs. La clé est l'identification de ces enjeux communs. La situation actuelle est tout le contraire, où tout le monde tente plutôt de sauver ses acquis, d'une manière très isolatoire. Dans ce cas, la négociation vers une solution à la crise qui plane sur le système culturel est difficile, car les acteurs arrivent à la table non pas en ayant une vision globale de la situation et des enjeux collectifs, mais bien des visées très individualistes. SB
- On doit fonder une communauté qui transcende les cloisons. Tant chez les acteurs que dans le public. Utiliser l'axe numérique. Proposer de nouvelles organisations des relations. YG
- Afin de permettre à une solidarité véritable de se développer, en culture, des débats publics et colloques pourraient être tenus, où les acteurs culturels de tous horizons pourraient s'engager dans des échanges sur les enjeux communs. Ces engagements doivent dépasser les frontières de chacun des secteurs.
Les intellectuels et penseurs de la culture sont aussi trop peu nombreux à transcender les modes d'organisation même. SB

- C'est dans la mise en place de plateformes ouvertes, de débats ouverts, de déssegmentation qu'on va induire un changement. SB
- Pour briser son isolement relatif, le monde du loisir devrait faire un congrès, un colloque. Pas juste avec le monde du loisir, mais avec tout le monde. Un congrès à dimension intersectorielle pourrait amener plusieurs projets sur la table. YG
- En culture, on doit arrêter de séparer les choses. Mettre de l'avant une vision intégrée. On ne veut pas faire disparaître les entités... mais il faut augmenter leur perméabilité. Cela devrait être le thème d'un colloque: «Pourquoi séparer les choses?» Il semble y avoir consensus: on doit intégrer les différents secteurs de la culture les uns aux autres. YG
- Personnellement, je verrais la culture comme un écosystème où il n'y a pas cette segmentation entre professionnels, amateurs, spectateurs, etc. Un écosystème où on retrouve toutes ces dimensions-là. Où chacun a sa place. L'idée serait donc de provoquer le plus d'occasions possibles de collaborer pour se développer ensemble. SBL
- Il faut donner plus d'ampleurs à certaines initiatives qui existent déjà et qui présentent encore un grand potentiel comme les Journées de la culture (JDLC) ou Culture Montréal, etc. Les industries culturelles, par exemple, s'y impliquent trop peu. Même après 17 ans! Il y a évolution, mais celles-ci sont réticentes à soutenir les initiatives citoyennes. Or, comment le citoyen est-il censé s'engager auprès des industries si l'inverse ne s'opère pas? SB
- C'est clair qu'il ne faut pas créer autre chose. Il ne faut pas déplacer le financement, qui est absent, vers de nouvelles choses ou la promotion. PV
- Sur la dualité entre culture en amateur et professionnelle: quelle est la place du loisir culturel dans les Journées de la culture? Pourrait-on s'y impliquer plus? [...]

L'avenir, c'est qu'on se rassemble et qu'on forme un tout. Le loisir culturel aurait intérêt à être davantage présent sur les tables de discussions. Cela n'est peut-être pas idéal de créer de nouvelles tables de discussion, alors qu'il y en a déjà; suffirait simplement d'y être plus présent. PPL

- À la corporation Secondaire en spectacle, autour des JDLC, le dernier vendredi de septembre, on fait les rentrées culturelles. C'est un projet dans lequel on s'investit de plus en plus. Les écoles sont amenées à utiliser cette semaine-là faire la promotion des activités culturelles qui s'y tiennent: improvisation, cinéma, arts culinaires, etc. Ça permet aussi de prendre les inscriptions, d'entrer en contact avec des artistes qui peuvent faire des prestations dans le cadre des activités offertes ainsi que de promouvoir ce qui va s'en venir durant le reste de l'année. Il a aussi été question de faire le lancement national de Secondaire en spectacle durant cette semaine-là, en faisant ainsi un événement mobilisateur offrant un bon rayonnement au loisir culturel. HM
- Si on veut que les professionnels s'ouvrent au loisir culturel, il faut aussi que le contraire soit fait. Qu'on leur demande d'être du jury, qu'on les invite à la présentation ou la première de leur film, etc. Quand on crée des dialogues entre le public et l'oeuvre, les professionnels s'intéressent à nous. Dans le cinéma, je ne sens pas de clivage. [...] Les professionnels peuvent nous appuyer aussi, comme Bernard Émond l'a fait auprès de Maka Kotto

récemment, en écrivant une lettre pour nous. Il faut s'ouvrir à eux. MM

- Chez nous, nous avons beaucoup de collaboration avec les professionnels puisque, souvent, les professionnels sont sortis de nos rangs. Entretenir la relation avec eux est gagnant. CSA
- Dans la politique culturelle du Québec, élaborée en 90, une des premières expressions qui a été dite est que la culture est un dossier horizontal et non pas vertical. Le rôle du gouvernement devrait être horizontal. Ce serait un beau projet de le faire. Ce n'est pas fait. Tout est traité verticalement! On devrait leur dire de le faire. De gérer ça horizontalement et que tout le monde, en culture, ait une orientation culturelle commune. Il faut que les municipalités s'impliquent aussi. Et si un dossier est repris par quelqu'un, ça ne doit pas impliquer le retrait de qui le soutenait avant; on devrait se tenir! PLE
- Pourrait-il y avoir un document qui amène un positionnement, un projet? Tel que cela a été fait dans le cadre de *Un Québec dynamique et en santé*, avec tous les acteurs du loisir, pourrait-il y avoir un document qui ferait des revendications pour l'ensemble de la culture (non pas juste des revendications pour le loisir culturel)? Des artistes, et puis d'autres acteurs de la culture pourraient s'y rallier. PV
- L'idée d'états généraux de la culture, ça m'accroche. Ça constituerait un coup d'éclat. Bien préparé, ça permettrait aux intervenants de la culture de travailler ensemble. Parce qu'on en a, des objectifs communs. Ça obligerait les médias à nous couvrir, pas simplement par un entrefilet comme quoi il y a eu une activité à quelque part après que celle-ci soit finie.

Le partage de ces idées-là informerait la population et les instances et nous donnerait des appuis. Comme les professeurs d'éducation physique qui ont réussi à être publiés dans le Reader's digest, après beaucoup d'efforts, il faudrait être agressif en affirmant nos valeurs et les bienfaits qu'on apporte. Nous aurions un beau véhicule en ce sens, pratique et visible, avec les états généraux. CSA

- Le problème avec le loisir c'est qu'on n'a pas de poids devant les politiciens vu qu'on arrive pour faire nos revendications tous séparément plutôt qu'ensemble. Il faut trouver le moyen de recenser ce poids-là. Je sais pas comment. On a les chiffres du CQL, mais ça, c'est pour le loisir. Il faut faire ça mais avec la culture. Globale. PLE
- C'est vrai qu'il y a un danger avec les états généraux, que ça mène à un mémoire qui reste sur les tablettes. Mais aux Arts et la Ville, on a fait une charte d'appartenance avec des principes auxquels tu adhères quand tu t'inscris au réseau. Contrairement aux orientations de l'A21C qui ne sont pas très concrètes, nous pourrions aller vers des orientations très précises. On pourrait commencer au sein de nos associations locales, puis amener ça aux États généraux de la culture. Puis le mouvement continuerait de prendre de l'ampleur. On comptabilise, par municipalité représentant ses citoyens, les gens qui adhèrent à ces principes. Puis on fait un lobby avec ça. Pour la culture *at large*. Ça nous donnerait du poids afin de pouvoir passer des commandes au gouvernement. PLE
- Les démarches dans lesquelles j'ai été impliqué et qui ont fonctionné, ce sont les démarches où tout le monde était unanime à dire: c'est ça la piste, c'est ça les revendications qu'on met de l'avant. Mais ça peut être long, pour atteindre ce point-là. C'est là qu'on perd nos énergies. PV

- Le problème du loisir culturel, c'est que nous sommes des petites organisations avec des ressources de fonctionnement assez réduites, où les employés travaillent la charge de un poste et demi ou même deux. Et quand on s'embarque dans des chantiers de consultation, ça prend énormément d'énergie et de temps. Et pendant ce temps-là, il faut quand même continuer à tenir nos programmations régulières, que nos ateliers et nos intervenants panquébécois restent en activité. [Ça prend un porteur.] MM

Thème VI. les «pratiques culturelles»

- Il faut la création d'un lexique unifiant, afin de traiter de la culture et de ses enjeux contemporains. Dans un nouveau lexique, on pourrait se tourner vers un terme mobilisateur pour l'ensemble des secteurs. La participation aux activités du loisir culturel, la fréquentation des oeuvres de la culture professionnelle ainsi que la consommation des produits issus des industries culturelles peuvent sans équivoque être rassemblées sous le terme des pratiques culturelles.

C'est de là que la solution va venir; c'est à ce niveau d'analyse, sur ce terrain, que les trois secteurs peuvent s'entendre et contribuer au développement d'un seul et même public. SB

- À l'heure actuelle, beaucoup passe par la recherche. Par exemple: Culture Montréal vient de publier cette étude sur les pratiques culturelles des gens (Poirier, INRS, 2012). Très intéressante, elle questionne la façon dont les institutions réagissent. Cette étude a suscité énormément de réactions du milieu, où les acteurs du loisir ne se sont pourtant pas manifestés.

Cette recherche-là ayant été faite, pourrions-nous la prolonger dans le sens des préceptes du loisir culturel, voir où un arrimage serait envisageable? C'est à vérifier. Ou, du moins, trouver un terrain de discussion qui soit commun avec les autres secteurs. SB

- Technologie, création, production et diffusion domestique, dans les temps libres, font que les gens sortent carrément des modèles traditionnels d'organisation du loisir culturel. De plus, on a eu tendance à persister dans l'élargissement du terme «loisir culturel», ce qui mine sa fonctionnalité.

Un exemple: si vous demandez à un étudiant de l'École nationale de théâtre s'il a des loisirs culturels, il répondra fort probablement «non». Car les gens ne saisissent pas de quoi il s'agit, le loisir culturel; et ce, même s'ils écoutent de la musique, vont voir du théâtre, etc. Pour eux, il ne s'agit pas de loisir culturel. On est pris avec une terminologie vieillissante; on a besoin d'un nouveau concept et d'une nouvelle terminologie pour rebrasser le système. Cela sera aussi utile pour provoquer des discussions, orienter et catalyser la transformation. Le changement, l'adaptation aux nouveaux paramètres sont inévitables de toute façon. SB

- On ne retrouve pas, dans notre proposition de modélisation, d'espace correspondant au citoyen et laissant d'autant plus place à son engagement. Certaines formes d'engagement en culture (de proximité, de prise en charge de la vie culturelle) ne sont pas du professionnel, ni du loisir et ne répondent pas à ce type de besoin non plus (par exemple, envers le patrimoine). C'est pourtant là une forme d'implication gagnant en popularité et il est important d'en faire la distinction. SB

- Ce n'est pas ta certification universitaire qui fait de toi un artiste. La pratique d'un art devrait revêtir une définition qui soit commune au professionnel et à l'amateur. Les niveaux d'approfondissement, de technique, de conception et de philosophie, quant à eux, peuvent grandement varier et être reconnus. Mais la pratique artistique est la même: un acte d'abord fait pour soi-même. YG
- Il y a un préjugé défavorable à l'égard du terme «loisir» et le loisir culturel en souffre également. PL
- Si on argumente que la solution va venir d'une meilleure articulation entre le loisir culturel et la pratique professionnelle, le débat s'arrête. Surtout au Québec, puisqu'on a construit un préjugé presque en réaction au loisir culturel. SB
- On a inféré tellement de significations différentes au terme «amateur», tant en culture et dans d'autres champs, qu'il n'a plus guère sens. Au hockey, par exemple, les enfants de 8 à 15 ans sont très étroitement encadrés, mis dans une catégorie dite «amateur» où ils sont littéralement des préprofessionnels, en formation. L'importance pour eux est de gagner et de performer; non pas de participer. Ces organisations sont articulées avec l'industrie du spectacle. YG
- Pourquoi tient-on à catégoriser? Même au CALQ, la définition du mot «professionnel» a revêtu, au cours des dernières années, une telle élasticité... Par exemple, pour l'admissibilité en littérature, on reconnaît désormais l'auto-édition comme une activité professionnelle! YG
- Pourquoi un festival de théâtre amateur s'appelle-t-il «de théâtre amateur»? Du fait, on en exclut les professionnels, ce qui résulte ni plus ni moins en une auto-exclusion. Pourquoi se cantonne-t-on et s'exclut-on des systèmes de valorisation des oeuvres et de diffusion? YG
- On peut unifier tous ceux qui fréquentent l'art, plutôt que les isoler dans la pratique soit amateur ou soit professionnelle. L'amateur fait aussi partie de la grande famille de ceux qui apprécient ou qui pratiquent un art; des adeptes. Il s'agit d'une communauté. C'est le temps qu'on la traite comme tel.

Les rapports devraient être intégrés. Les enfants qui font de l'art, les citoyens qui font de l'art, les artistes: c'est tout du monde qui fait de l'art. Est-ce que la qualité des oeuvres est la même? Non. Mais il y a une communauté d'appartenance, d'intérêt, qu'il est fondamental de mieux rassembler. YG

- Le terme «amateur» n'est plus approprié; il devrait s'agir de «pratiques culturelles». YG
- Certains secteurs sont encore pleins de potentiel: arts du cirque, arts numériques, etc. YG
- L'explosion des formes de pratiques culturelles, le mélange des médiums, des genres, la mixité vont particulièrement bien. Par exemple: Émile Proulx-Cloutier, comédien, musicien et auteur-compositeur a concocté un spectacle, avec l'aide de sa conjointe cinéaste, Anaïs Barbeau-Lavalette. Le résultat fût fort intéressant, très particulier, où les disciplines et les genres se mélangeaient. Des lieux de pratique inusités émergent également, tels que les hôpitaux, les entreprises, etc. Ce filon est porteur, pour la culture de demain, selon moi. SBL
- Il faut faire attention aux guerres de mots. Les gens de culture aiment bien s'obstiner sur les termes alors qu'en réalité, le noeud du problème, c'est le sous-financement. PLE

Thème VII. le projet sectoriel du loisir culturel

- «Il faut augmenter la vision, l'ambition. Tant que vous allez viser petit, vous allez rester petits». PL
- Le monde du loisir culturel semble vivre une certaine stagnation. Pourrait-elle être structurelle? Quelle est la part de responsabilité de l'attitude de ses acteurs dans celle-ci? Un bon moyen de se sortir de cette situation de marginalité relative est d'établir un projet du loisir culturel; définir son rôle dans la révolution de la culture au Québec et pourquoi pas en être un pionnier? YG
- Il faut se demander: pourquoi, comment, quand et avec quels moyens, quelles ressources le loisir culturel devrait être développé et quels en sont les objectifs atteignables indépendamment de l'ensemble? PL
- S'il y avait un projet de «Voici maintenant c'est quoi l'avenir de l'engagement du loisir culturel dans le développement de la culture globale» puis qu'on intégrait dans cette réflexion-là les gens de l'art professionnel et de l'industrie, ce serait très porteur.

Par exemple, le rôle du loisir culturel dans l'avènement de la citoyenneté culturelle: «Soutenir la volonté des citoyens à participer dans la création, dans l'expérience culturelle, à favoriser l'existence de plateformes de diffusion et leur accès; d'être partie prenante de la culture».

Le loisir pourrait, dans un autre cas, élargir sa mission en vue d'intervenir à la fois auprès des professionnels et des amateurs, provoquant l'articulation pro-am. Ce nouveau volet constituerait un projet sectoriel à portée intersectorielle. YG

- L'idée de réseaux ouverts en constitue un bon exemple au grand potentiel. Imaginons un partenariat d'activité entre un artiste dramaturge et une école secondaire de région. L'activité d'exploration artistique pourrait consister en une discussion sur *Skype* avec l'écrivain qui présente sommairement son oeuvre et son processus de création, une lecture individuelle de l'oeuvre suivie de l'interprétation, en équipes, de scènes choisies par les jeunes participants puis, enfin, d'une visite en coulisse du lieu de diffusion avant d'assister à une prestation professionnelle de la pièce et d'opérer un retour critique sur leur expérience. On touche donc potentiellement à la pratique en amateur, aux bénévoles, aux oeuvres, aux lieux de diffusion, au professionnel.
Ce type de projet est même valide du côté des industries, en mettant en lien, par exemple, un éditeur de livres avec un club de bibliophiles.

Ces réseaux peuvent être physiques et/ou virtuels. Les canaux de communication existent déjà, ne suffit que d'y connecter les communautés d'intérêt. Pour casser la glace, ça prend un initiateur qui pourra plancher sur des projets pilotes. YG

- À la Fédération de loisir littéraire, à priori, on aime lire. Pourquoi n'y a-t-il pas de partenariat entre celle-ci et l'Union des écrivains (UNEC)? Les participants, réunis en panel, pourraient se voir soumettre des projets de livre inédits, en vue de fournir un écho direct et privilégié aux auteurs et à l'industrie. Cela constituerait une action où tout le monde est gagnant et qui permette de sculpter la production littéraire nationale en y intégrant un *input* direct du public.

Cela est aussi vrai pour tous les sous-secteurs; des mécanismes consultatifs auprès des publics et visant la validation des projets pourraient contribuer à l'augmentation de la perméabilité des entités, au décloisonnement du système. Le tout pourrait revêtir une dimension événementielle. YG

- Le loisir culturel devrait adopter un discours, comme la culture professionnelle d'ailleurs et les industries, tourné vers la validation de leurs activités par les pratiques culturelles des citoyens. Là, une union est possible. SB
- On doit mandater un spécialiste pour être entremetteur entre les organismes offrant une certaine correspondance entre l'amateur, le professionnel et l'industriel. YG
- Il faut initier le changement de culture par des rapprochements ponctuels plutôt que systématiques. On s'assure ainsi de la progression vers nos objectifs, on limite la résistance au changement que pourraient offrir les acteurs, on a l'occasion de vérifier nos hypothèses par des projets pilotes, etc. SB
- Un élément essentiel au loisir, c'est de confronter ses pratiques. Ça peut être entre gens de différentes régions ou à l'international; [...] des échanges, compétitions, festivals, événements. Et ça, ça existe beaucoup dans l'univers du loisir culturel. C'est absolument méconnu du grand public. Ça contribue au rayonnement du Québec. Ça fait partie des choses qui pourraient être valorisées.

Ça peut faire partie de quelque chose qui peut être partagé dans l'écosystème culturel, tout comme de partager les préoccupations financières, comme la nécessité de développer nos réflexes de philanthropie. Le loisir culturel a même probablement une longueur d'avance là-dessus. Il a moins de visibilité, mais il a un enracinement excellent, partout, dans l'ensemble de la société. Aussi, au niveau des jeunes, ils ont commencé le projet des *Petits philanthropes*, à l'hôpital Sainte-Justine. SBL

- Mon grand projet serait une maison du loisir culturel où on se retrouverait avec nos bureaux, salle de spectacle, des studios de cinémas, ateliers, galerie d'art, etc. Avoir un lieu où on soit tous à la même enseigne; une fenêtre de visibilité. Les maisons de la culture sont trop petites pour accueillir un tel projet. La *big* maison de la culture. De niveau national. MM
- Je vois quelque chose de plus inclusif que juste la maison du loisir culturel. Parce que c'est une bonne idée aussi, mais je pense qu'il faut initier des projets qui vont obliger les autres acteurs de la culture à dire "On n'a pas le choix d'embarquer". PV

Thème VIII. le développement et la formation des publics

- Le premier des publics de l'art professionnel, c'est les gens qui pratiquent le même art, en professionnel comme en amateur. On doit gagner ce public-là. Il entraînera ensuite les autres publics, puis, effet boule de neige. YG
- Le système culturel québécois exerce une sursollicitation des mêmes publics qui ne se renouvellent pas. Il s'agit essentiellement de la queue du baby-boom québécois. SB

- Dans l'industrie du livre, à la SODEC ainsi que dans le contexte des politiques culturelles au Québec, on travaille avec une idéologie selon laquelle on crée une offre abondante, ce qui provoque la demande. Il s'agit d'un élément clé de notre succès. Les chefs-d'œuvre émergent plus souvent d'une production abondante.
La quantité d'œuvres produites est d'autant plus importante pour les créateurs québécois que notre marché présente des centaines d'œuvres américaines ou étrangères chaque année. PL
- On doit mettre tous des efforts sur la valorisation des œuvres et leur accessibilité. Les conditions systémiques de l'éducation artistique sont: l'accessibilité à la création d'œuvres, dans un premier temps, puis l'accessibilité des œuvres pour le public. «Tu apprends à lire quand tu as des livres sur ta table». L'accessibilité doit être un impératif tant pour les acteurs culturels sur le terrain que pour l'administration publique. PL
- Le loisir culturel contribue effectivement au développement et à la formation des publics de la culture. Entre industries, professionnels et organisations de loisir, on démontre ici un lien de commun intérêt. Les investissements et ressources consacrées au loisir culturel bénéficieront aussi aux artistes et aux industries. Il faut cependant intervenir et valoriser le loisir culturel d'abord pour ce qu'il est et amène directement: il est la première ligne de la culture, incarne l'accessibilité même. Cela, avant d'inférer des relations avec les autres secteurs. PL
- Il y a une «désertification culturelle», en région. Aujourd'hui, cela se traduit en une problématique majeure dans la diffusion des œuvres en dehors de Montréal et Québec. Pour garantir l'accès à la culture, même en région éloignée (faiblesse notable de l'organisation québécoise), on peut prendre exemple sur la Finlande. Des salles de théâtre, de cinéma et des lieux culturels sont présents, accessibles et abordables dans le moindre village. Ils sont fortement fréquentés.

Dans une visée de décentralisation culturelle, les efforts doivent être mis pour développer ce qui peut l'être et le loisir culturel présente un grand potentiel en ce sens: une voie fluide de décentralisation de la culture. Les infrastructures de production culturelle industrielle (studios de cinéma, etc.), elles sont à Montréal pour y rester. Les efforts pour amener la production culturelle industrielle ailleurs seraient en majeure partie vains.

Le monde virtuel vient réduire les impacts de ce manque d'accessibilité et présente de belles possibilités en termes de démocratisation des œuvres. Les institutions sont de moins en moins physiques et de plus en plus virtuelles. Pour le Québec, il s'agit sans doute d'une opportunité. Il n'en reste pas moins qu'une présence physique devrait être assurée partout. PL

- Certains organismes artistiques travaillent toujours au développement du public qui constitue, en quelque sorte, le premier pas d'une démarche visant l'engagement citoyen en culture. Certains d'entre-eux ne s'appuient pas nécessairement sur un discours théorique, mais en travaillant instinctivement en ce sens. L'Action Terroriste Socialement Acceptable (ATSA) et ses performances, l'Opéra de Montréal qui se manifeste dans le métro ou qui offre des expériences au public jeune par le biais des nouvelles technologies en constituent de bons exemples.

On a donné une place importante à ce filon dans le discours en culture, et pour cause. Des actions sont prises, mais il y a beaucoup à poursuivre et à faire. YG

- Un exemple de transmission qui a mené à l'engagement: la présidente du Conseil québécois du théâtre raconte qu'elle a développé son amour du théâtre à force que sa grand-mère, non scolarisée, lui raconte des histoires durant son enfance. Un paradoxe profond, qui résulta non seulement en la transmission mais aussi en l'engagement. SB
- Ça prendrait plus d'études, une recherche approfondie, pour mettre en lien l'impact de la pratique artistique, soit-elle en amateur, sur l'engagement à l'égard de la culture et sur la consommation culturelle. On doit chercher à démontrer la valeur ajoutée. On pourra éventuellement se positionner afin que le milieu artistique professionnel exige l'omniprésence de la pratique en amateur afin de soutenir l'engagement de son public. SB
- «Moi, je ne cherche pas le public, je cherche la participation des gens. L'atout principal du loisir culturel c'est qu'on développe des participants et non un public, et qu'à travers la participation, les gens apprennent sur la pratique culturelle — ce qui nous positionne auprès des professionnels». PV
- L'école peut être pour plusieurs élèves le premier lieu de pratique de loisir culturel car il n'a pas à se déplacer. Il y a beaucoup de loisir à offrir sur place. L'élève, le public, est déjà là. L'école peut aussi constituer le lieu de la première expérience de consommation de la culture. Ça rapproche les jeunes de l'art, dédramatise la culture. HM

Thème IX. les infrastructures municipales et scolaires

- Les villes ont un certain nombre d'outils. Beaucoup des choses dont on discute ici peuvent être expérimentées plus facilement au niveau des villes que dans un déploiement national par le biais du privé. Elles ont des infrastructures de diffusion, de production, de relais subventionnaire, d'administration, etc. SB
- Beaucoup de potentiel réside encore dans les projets tenus dans les quartiers, par les bibliothèques, centres culturels, à l'interface des lieux que fréquente le citoyen, etc. SB
- Les citoyens, la communauté locale, le municipal et le scolaire sont fondamentaux dans la solution des problèmes du système. YG
- Si on veut faire du loisir culturel un pilier de la culture au Québec, il ne faut pas se cantonner dans les lieux de sa polarisation actuelle. Il ne faut pas les négliger, mais des efforts doivent être mis pour en déborder et en sortir.

Les municipalités apparaissent ici comme des éléments clés. Elles sont déjà constituées en réseau majeur. Elles ont de la portée et rejoignent d'ores et déjà un vaste public. Elles pourraient être les maîtres d'oeuvre du déploiement du loisir culturel. PL

- «De plus en plus, il y a une prise en charge locale de la culture, les villes s'y investissent. Ce n'est plus seulement le provincial. Cela permet des expressions culturelles plus diversifiées, plus représentatives des régions. [...]

Le loisir culturel, ça part du support local pour en arriver à plus régional ou national lors de grandes manifestations culturelles, etc. Les municipalités ont un grand rôle à jouer» PLE

- Aux Arts et la Ville, au MCC, plusieurs ententes tripartites ont porté fruit, déjà. Il faut continuer dans ce sens-là. Il faut inclure le MELS ou les écoles. Il faut qu'on se parle, qu'on s'assoit à une table et qu'on détermine comment on peut tous contribuer et tous pousser dans la même direction. Que les villes prennent en charge le fonctionnement, par exemple. PLE
- «Il y a une évolution depuis quelques années par rapport aux préoccupations entourant le loisir culturel et surtout en ce qui a trait à la participation citoyenne aux pratiques culturelles. Les actes les plus concrets sont posés dans les nouvelles ententes de développement culturel avec les villes, les MRC et les Conférences régionales des élus (CRÉ). Depuis 2 ans, on peut intégrer des projets de loisir culturel dans ce type d'entente. C'est un nouveau cadre. C'est un signe d'une ouverture qui est clair et officiel. Il y a des choses, des projets qui se font, qui sont financés en partenariat entre le MCC et les villes partout au Québec, et qui touchent différentes clientèles». SBL
- La première responsabilité revient à la ville qui se doit de fournir un certain nombre de services à ses citoyens. Mais il peut aussi y avoir des projets spéciaux. Par exemple, dans une ville où il y avait un problème de délinquance et de graffitis, ils ont bâti un projet avec des jeunes et des artistes afin de canaliser cette énergie-là. Ça a été financé conjointement, puisqu'il y avait un besoin. Ça peut toucher des personnes âgées, des communautés culturelles que l'on cherche à intégrer, etc. SBL
- Si on donnait accès aux lieux publics comme les écoles après 15h30, ça décuplerait les lieux de diffusion. C'est un exemple de ce qu'on pourrait avoir comme résultat de l'harmonisation des instances publiques, que j'ai mentionné plus tôt. Ça inclut les instances scolaires. Il y a des lieux de diffusion, comme ça, qui restent inaccessibles parce que «c'est pas mon mandat, mon mandat c'est l'éducation, tsé». PLE
- On a des équipements de qualité, il faut vraiment que ce soit mis au service de tout le monde, en tant que citoyen. Comme citoyen je devrais avoir accès aux locaux des écoles. Et je dis cela étant aussi un travailleur des écoles. CSA
- Actuellement, dans les salles de spectacles au Québec, les programmations régulières ont considérablement diminué afin de permettre la présentation de spectacles de fin d'année des écoles de danse, de musique, de ballet, etc. Il y a une certaine ouverture. On n'est peut-être pas allé jusqu'au bout des possibilités, là-dessus. Compte tenu du fait qu'il y a de moins en moins d'argent à investir dans les équipements collectifs, on pourrait réfléchir là-dessus. SBL
- Dans les écoles: ouvrir les plages horaires afin de permettre la participation élargie des gens. Aussi, l'animation scolaire (midis, récréations) est habituellement partagée entre le sport et le culturel. Tout dépend des gestionnaires (directeur d'école, conseil d'établissement, etc.) Les gens à la tête des écoles ont une très grande influence.

Il faut également avoir du temps pour pouvoir faire les activités socioculturelles, à l'école. J'ai déjà connu des projets où on élargissait les plages horaires scolaires pour en faire. [...] C'est très à la mode d'être actif. Est-ce qu'on est actifs en loisir culturel? CSA

- Dans mon école, cela fait 45 ans qu'on tient un festival de théâtre amateur. On y a vu passer des milliers de jeunes dont plusieurs sont aujourd'hui comédiens, alors que d'autres travaillent en culture et témoignent que c'est cette première expérience qui les a rapprochés de l'art.

Aussi, on doit faciliter l'accès au loisir culturel lorsqu'on est rendu plus tard, adulte. Faciliter l'exercice des passions. CSA

- Ce que les intervenants veulent, c'est des activités clé en main. Ce qui facilite la tâche avec Secondaire en spectacle c'est qu'il y a toujours quelqu'un de disponible pour répondre à leurs questions. Il y a un soutien téléphonique disponible en permanence, un guide d'organisation qui est disponible, tant pour Secondaire en spectacle que pour les autres activités de loisir culturel que l'on offre.

Le principal irritant, c'est du côté des ressources humaines. Les ressources humaines dans les écoles sont le cœur du loisir culturel. Ça prend une consolidation de ces ressources pour augmenter la disponibilité du loisir culturel. Or, c'est souvent l'intervenant loisir qui est retranché quand il y a des coupures. HM

- Il faut absolument distinguer le système secondaire du système collégial. Ce sont deux réalités complètement différentes. Au CÉGEP, l'interlocuteur est toujours un ou plusieurs animateurs socioculturels. Des projets de l'extérieur qui ne coûtent rien, ça n'existe pas. En termes de ressources, même s'il n'y a pas de frais afférents au projet, il y aura tout de même du temps consacré par l'animateur, la salle, l'équipement technique, etc. à investir. Il faut s'enlever de la tête que des projets peuvent ne rien coûter. Aussi, leurs animateurs sont sursollicités, côté charge de travail.

Pour venir comme prestataire de service, on rencontre le problème du milieu de l'éducation: tout le monde veut y débarquer! À juste titre. Souvent, des projets clés en main sont proposés et très attrayants, mais ne concordent pas avec la mission de l'établissement. PV

- Il y a peut-être une leçon à recevoir du monde sport. Tout le monde reconnaît que le sport, c'est important, c'est formateur. tout le monde reconnaît aussi que pour devenir professionnel, au hockey, tu dois commencer comme amateur, que tu passes par le loisir sportif. On a créé des arénas; il y en a partout! C'est là l'équivalent de nos lieux de diffusion [et de pratique]. Les jeunes, les équipes, les amateurs de hockey ont accès quasi illimité à des infrastructures. Ça, ce sont des conditions gagnantes pour le développement d'une pratique.

Alors que dans le milieu culturel, les professionnels voient encore les amateurs comme quelque chose de pas sérieux, qui les compétitionnerait à un certain niveau, dans le domaine du théâtre, par exemple. Je pense qu'il y aurait place à un dialogue, dans le milieu culturel, entre le monde amateur et le professionnel.

C'est sûr qu'il y a beaucoup d'amateurs en loisir culturel qui ne visent pas à devenir professionnels, ça n'en demeure pas moins formateur et donne l'occasion au talent d'émerger, mais il faut qu'ils puissent commencer quelque part. [...] J'ai l'impression que dans le milieu culturel professionnel, contrairement au hockey, ils n'ont pas compris que pour remplir une salle, il faut qu'il y ait des lieux disponibles pour les amateurs. PPL

- Les jeunes peuvent aller à l'aréna pour le sport. Mais où sont les lieux de pratique où ils peuvent aller faire de la danse, du théâtre, du loisir culturel? Même à l'école, les ressources [humaines, les locaux] ne sont pas toujours disponibles. HM
- Anecdote: Il y a 25 ans, quand j'ai procédé avec d'autres à la création des Arts et la ville, en mettant en lien les gens des villes et les gens des milieux professionnels de l'art, il y avait

plusieurs grands comédiens, des ténors. Ils disaient: «il faut que les villes comprennent l'importance d'investir dans la culture professionnelle». «Si on avait le quart de ce que donnent les villes au sport, on serait correct». J'ai rétorqué d'attendre un peu; si vous faites cette analogie-là, eh bien sachez que les villes ne donnent strictement rien au sport professionnel! C'est tout le sport amateur qui reçoit! Si vous tenez ce discours-là, vous revendiquez que c'est au loisir culturel que devrait aller le soutien. PLE

- À Ville Laval, on a mis sur pied un petit programme visant à créer un pont entre les secteurs professionnel et amateur de l'art: des subventions ont été accordées aux groupes de loisir culturel afin d'augmenter la qualité de leurs pratiques. Ces subventions devaient permettre la formation et l'encadrement par un professionnel de notre banque d'artistes. Par exemple, un musicien professionnel est intervenu auprès d'organismes musicaux afin de développer leurs compétences en lecture à vue. Tous y ont trouvé leur compte et des liens ont été tissés. PLE
- Il serait important qu'un effort considérable soit mis dans le développement régional du loisir culturel; un facteur de rétention des populations, un facteur de qualité de vie pour les familles, d'identité et de cohésion sociale. PL
- Politiquement, il est essentiel que la culture soit mise en avant-plan par le gouvernement comme le ciment du vivre-ensemble. SB

Thème X. la communication médiatique

- Un meilleur soutien de l'opinion publique à l'égard du loisir culturel pourrait résulter d'une meilleure intégration de celui-ci dans les réseaux communautaires ainsi que d'une meilleure pénétration dans les médias. Et pourquoi pas sur le web? C'est par là qu'on développera une meilleure reconnaissance. PL
- Les médias communautaires se révèlent être une piste intéressante. Il faut certes approfondir notre relation avec eux, mais leur portée demeure limitée. Alternativement, on peut élaborer des ententes avec les grands médias (imprimé, radio, télé). Des ententes ont par exemple déjà été ratifiées par le Ciné-club de Trois-Rivières avec le journal le Nouvelliste. On y arrive en mettant en avant nos intérêts communs. Les médias se font en effet souvent reprocher de ne pas refléter les activités locales; il est donc à leur avantage de diffuser l'activité culturelle de la région, sous forme d'article, d'entrevue, de reportage, de publicité ou de diffusion intégrale. PL
- On peut enclencher un «cycle de la qualité» ainsi: que A) des moyens suffisants permettent B) une offre de qualité, qui entraîne à son tour C) une forte demande... Qui mènera ultimement à A) des moyens suffisants.
En appliquant cette formule au cas de l'élaboration d'un plan média en culture, on pourrait obtenir: qu'un investissement raisonnable du MCC de 2M\$ pendant 3 ans, conditionnel à la participation des réseaux médiatiques, permette de bonifier l'offre d'activités de loisir culturel et d'art amateur. Enfin, que les médias se fassent le reflet de ce déploiement et permettent un rayonnement optimisé, rejoignant efficacement le grand public. Ce scénario de partenariat tripartite offre une valeur ajoutée et recherchée à tous. PL
- Est primordial au succès d'une campagne médiatique d'activités de loisir culturel de faire la promotion des activités, et non pas des oeuvres ou des thématiques. La promotion doit être

réalisée sur une base locale ou, au maximum, régionale. En la concentrant ainsi, elle provoquera et animera les forces vives qui sont réellement à sa portée. PL

- Dans ma ville, les médias locaux parlent de plus en plus de la culture, mais pas du loisir culturel. Moins de visibilité, moins de place sont données au loisir culturel. Le professionnel qui s'est démocratisé prend, pour sa part, beaucoup d'espace. Peut-être nuit-il, en ce sens, au loisir culturel. Notamment puisqu'on ne les a jamais envisagés de façon intégrée. PLP
- Les bureaux régionaux du MCC pourraient tenir les rênes d'une entente-cadre avec les médias qui aurait été balisée en amont. PL
- La reconnaissance de la valeur des ressources médiatiques offertes comme un don, à l'instar des dons faits aux organismes de bienfaisance, serait un bel atout. PL

Thème XI. le financement de la culture et du loisir culturel

- Le noeud dont origine tous nos problèmes, c'est la pauvreté; l'inabondance du financement culturel. Si on a avait plus d'argent, on pourrait tout soutenir tout ça; ça irait mieux. Si on se regroupait et on revendiquait plus d'argent sous l'égide de la culture, ça irait mieux pour tout le monde. Il faut sortir des faux débats sur la pauvreté de l'État, alors qu'on apprend à la commission Charbonneau qu'on a payé 30% de plus pour toutes les infrastructures pendant des années!

«On est pauvres. On a un discours de pauvres. On reste pauvres». PLE

- «Quand on dit que l'État est fragile, oui, mais il ne faut pas s'arrêter à ça. *Think big*. Il faut que l'État, il *Think big* aussi. On doit refinancer le loisir culturel. Ça passe par du financement public. Comme on est en train de financer la démocratie avec des fonds publics, actuellement. La culture, il faut financer ça. Faut qu'il y ait un lobby très articulé pour que soit refinancée la culture. Sinon on assiste, comme depuis les 10 dernières années, à un espèce de passage de *puck*: les ministères passent ça aux villes, les villes passent ça *icitte* pis là; tout le monde se retire et ne veut pas toucher à ça. Pourtant, c'est le tissu de notre communauté. C'est l'identité. C'est la culture. Et le Parti Québécois qui est en train de se chercher... »

[...] Faut que ce soit un lobby culturel: la culture, un seul combat. Il faut qu'il y ait des états généraux. Il faut que partout au Québec, les gens se lèvent en disant "la culture, c'est une affaire importante". Ça contribue à la communauté. Il faut qu'on harmonise toutes les instances publiques afin qu'elles aillent toutes dans le même sens. Il faut que ce débat-là se fasse et qu'il soit fait fort. PLE

- Dans le loisir culturel, il n'y a personne qui peut nous reprocher de ne pas bien utiliser le dollar qui nous est confié par le gouvernement. Si on nous en donnait plus, le gouvernement en retirerait encore plus. Car ça fait avancer la culture au Québec. Ça crée de l'emploi, etc. On ne veut pas de la charité, on veut un investissement en culture. Si on vérifie, les entrées aux projections de l'association des cinémas parallèles, en taxes, rapportent beaucoup plus que ce que nous subventionne le gouvernement! Ça rapporte!! Il faut se mobiliser autour d'un projet énorme, c'est les projets énormes qui font parler d'eux autres. MM

- Jamais assez d'effort n'est mis à alimenter le loisir culturel. L'exemple de St-Férréol-les-Neiges en témoigne: alors que la ville accuse un surplus budgétaire de 15M\$ pour ses 3000 âmes, le budget investi en loisir culturel n'est que de 12 000.00\$. «C'est de même à la grandeur du Québec. Car on ne le prend pas au sérieux. On ne réalise pas son potentiel. C'est un facteur aggravant de la désertification culturelle des régions». Le manque de moyens du loisir culturel semble constituer une norme et l'entretient dans sa marginalité. PL
- Au ministère de la Culture, le loisir culturel peut sembler déroutant puisque l'essentiel des ressources est investi ailleurs. PL
- Le financement des organismes culturels par les instances publiques ne va pas bien. On veut financer les projets, mais pas les budgets de fonctionnement. Or, ceux-ci sont essentiels! PLE
- «Comme le disait Paul, on parle beaucoup d'aide aux projets, mais ça nous prend des ressources humaines, une mise de fonds de base, pour que les organismes survivent et pour développer lesdits projets, avant de les mettre en branle». HM
- Un moyen très valable d'assurer un intrant financier pour le loisir culturel, sur une base locale, pourrait être de prélever une taxe municipale qui lui soit identifiée. Des incitatifs financiers et fiscaux pour l'investissement privé en loisir culturel pourraient également être mis en place par le gouvernement. PL
- «Le financement de la culture, non indexé, mérite d'être évoqué comme source de problèmes majeurs. Les organismes ont souvent besoin de déployer une créativité, une passion et une persévérance pour en arriver à des miracles, en regard du financement dont ils disposent». YR
- Au niveau de la mentalité derrière ça; un jeune va jouer au hockey, ça va lui coûter 300\$ et c'est convenu. Or, payer pour le loisir culturel n'est pas chose courante. On voit souvent comme réaction: "Ah ouais, il faut payer pour faire de l'improvisation?" lorsqu'on demande un montant de 50.00\$ pour l'inscription pour toute une saison. HM
- Il y en a parfois qui paient cher pour faire du théâtre, c'est surprenant. YR
- 10 000 musiciens étaient hier rassemblés à Sherbrooke pour notre fédération. Avec de tels nombres, on est en droit d'envier le budget des Jeux du Québec! C'est plate, mais c'est ça. Le débat est bien plus là qu'à cerner la division entre professionnels et amateurs. CSA
- Il y a un consensus politique majeur sur l'idée de la souveraineté culturelle du Québec. Le fédéral en est conscient — un acquis majeur — et cela a résulté en un statut spécial du budget de la culture au Québec qui est devenu, en un sens, un intouchable. PL

6.2 Analyse factorielle initiale

Nous proposons en annexe 3 une grille dans laquelle les données ont été affinées par une première analyse factorielle. Celle-ci est placée en annexe par souci de concision; notre objectif de recherche étant d'abord de constituer une base de données qui pourra être réutilisée de plusieurs manières. Il est à noter que le tableau en question intéressera particulièrement les intervenants et acteurs culturels puisqu'on y a classé les facteurs selon qu'ils s'adressent soit spécifiquement au secteur du loisir culturel, soit à tous les secteurs dans une perspective intersectorielle ou, finalement, aux pouvoirs publics.

Chapitre 7 : Discussion

Nous discuterons à ce chapitre des résultats de notre collecte. Nous en proposerons une analyse avant d'ouvrir sur quelques pistes de réflexion qu'ils induisent.

7.1 Analyse des résultats

En regard du premier classement proposé à la section de la base de données intégrale, soit les 11 grands thèmes, nous constatons une grande diversité des angles d'approche du problème de l'intégration du loisir culturel au sein du système. Le premier thème, soit **I. le rôle social de la culture**, en est un particulièrement englobant et qui a semblé faire consensus au sein des répondants. La montée de la notion de développement culturel durable, comme le chapitre intégrateur succédant aux débats et tensions autour de la démocratisation et de la démocratie culturelle, constitue un atout pour le loisir culturel. Il apparaît effectivement que ses caractéristiques de pluralité des formes, d'accessibilité dans tous les sens du terme, autant en autonomie que de manière organisée, ses composantes participatives et expressives ainsi que le vecteur de décentralisation de l'activité culturelle qu'il représente le positionnent comme étant la porte d'entrée de la culture, tous secteurs confondus.

À ce niveau de discussion, on a postulé de la nécessité de soulever puis de positionner un débat dans l'espace public «au niveau des valeurs», afin d'assurer l'enracinement social du système culturel qui évolue dans un environnement résolument axé sur l'économique. Cela représente à notre sens une piste intéressante en ce qu'elle commande des acteurs de la culture un exercice de transcendance, à l'instar de la réflexion sur le rôle social de la culture, alors que cela pourrait bien se traduire en une prise de conscience collective très attendue quant à l'importance et au rôle social, au potentiel systémique que porte le loisir culturel.

Le thème du rôle social de la culture pose donc les prémisses d'une démarche de réorientation et de restructuration plus concrète en lesquels se traduisent les thèmes de **V. la solidarité des acteurs et le lobby de la culture** et **VI. les «pratiques culturelles»**.

En ce sens, l'identification d'objectifs communs (objectifs sociaux, «ce qui parvient au citoyen», etc.) à la culture professionnelle, aux industries culturelles et au loisir culturel a été posée comme une orientation constructive et nécessaire à l'actualisation du système culturel; une étape essentielle à la solidarisation de ses acteurs en vue d'une intégration. Sur cette piste, les discussions nous ont amenés à considérer des moyens concrets: la création d'une plateforme de débat ouverte, l'organisation d'états généraux sur la culture, l'élaboration d'un projet commun, la création d'un lobby culturel, mais également de certains autres moyens plus étroitement liés au secteur du loisir. Parmi ceux-ci, non seulement est-on d'accord de provoquer l'augmentation de l'implication du professionnel et de l'industriel auprès du loisir, mais on affirme aussi qu'il est essentiel que le loisir fasse son bout de chemin en sens inverse et augmente sa participation à des initiatives qui lui sont pourtant ouvertes, comme Culture Montréal, par exemple. À «Pourquoi exclut-on généralement les amateurs des festivals du monde professionnel?», on rétorque donc «Mais pourquoi exclut-on généralement les professionnels des festivals du monde amateur?»; une réflexion qui en a laissé plus d'un pantois. Suite à ce cheminement de chacune des parties vers des projets mobilisateurs pourra s'installer un réflexe d'inclusion durable, une intégration plus en profondeur et l'accession à l'augmentation de la synergie du système.

Selon les propos reçus, la réflexion autour des «pratiques culturelles» du citoyen, plutôt que sur la base différenciatrice de la pratique en amateur, en professionnel ou alors la fréquentation de ses oeuvres ainsi que la consommation des produits industriels, constitue une voie constructive particulièrement prometteuse et l'objet de mises à jour récentes, en recherche. Dans les Enquêtes sur les pratiques culturelles, on en actualise effectivement les dimensions au fil des éditions, notamment afin d'y inclure les pratiques plus contemporaines amenées par la révolution numérique. Par ailleurs, Poirier *et al.*, de l'INRS, en ont récemment proposé une acception qui suscite l'intérêt des milieux culturels. Nous la verrons un peu plus loin.

Nous considérons que les pratiques culturelles comme orientation de recherche et point de réflexion augurent bien dans l'optique de l'intégration du loisir culturel puisqu'elles constituent effectivement une sorte de dénominateur commun au sein du système. Il s'agit qui plus est d'un terme qui semble revêtir une fonctionnalité tant empirique que scientifique. Une alternative qui a été proposée est d'aborder la réflexion et la restructuration sur une base disciplinaire, plus facile à opérationnaliser. Revenant sur l'exemple des festivals, on se demande donc «Pourquoi pas le Festival du théâtre, plutôt que le Festival du théâtre amateur?» Il apparaît légitime de se

demander si la tenue d'événements sur une base disciplinaire permettrait de rapprocher les mondes amateurs et professionnels. Choissant l'une ou l'autre des voies proposées, ne nous retrouverions-nous pas à avoir à redéfinir l'organisation du système au complet? Certes. C'est bien ce que croient nécessaire plusieurs des répondants puisque l'organisation actuelle ne répondrait plus aux besoins ou aspirations réels de notre société.

L'exclusion du loisir culturel, selon plusieurs, n'est pas causée par des raisons qui sont intrinsèques au secteur (bien que nous croyons qu'un travail afin d'en augmenter la «connectivité» soit souhaitable), mais est bien systémique. **IV. La segmentation structurelle actuelle du système** impose des cloisons qui freinent le développement intersectoriel, la synergie recherchée. Le besoin de revoir la structure passerait donc notamment par une déssegmentation du système et plus particulièrement au niveau des programmes et structures d'administration publique tant au municipal qu'au national (les *régulateurs* du système). S'il est vrai que cette refonte du système représente une tâche colossale pour laquelle une mobilisation des pouvoirs publics, privés et de la société civile est nécessaire, on soutient qu'un premier pas dans cette direction, aisément réalisable, consisterait à augmenter la perméabilité des entités sans nécessairement les faire disparaître.

Il nous semble raisonnable d'aspirer à un système plus organique, plus représentatif de l'extraordinaire diversité du secteur culturel et moins contraint à des vases clos. En administration publique, la faisabilité d'un tel idéal peut cependant se révéler problématique, puisque les programmes reposent forcément sur des critères et normes qui doivent être largement applicables. Cette orientation de transformation constitue, selon nous, un point charnière du travail d'intégration, mais aussi son aspect le plus complexe et qui demandera un temps d'évaluation considérable avant que l'on ne passe aux actes.

D'autre part cependant, du côté des fédérations de loisir, des grandes organisations de la culture professionnelle et des industries, des gestes ponctuels visant à l'augmentation de la perméabilité des entités et à un décroisement des secteurs d'activité et des services peuvent être entrepris plus rapidement. Tel que mentionné précédemment, un travail collaboratif d'identification des objectifs communs, en amont, est cependant essentiel.

Cette déségmentation fait écho au nouvel univers virtuel que propose le web post-révolution numérique, qui «survient comme un territoire commun entre industries, artistes et amateurs» et où l'on retrouve même directement les publics, en situation d'autonomie. Les pratiques culturelles et de communication en ligne, qui viennent effectivement brouiller les frontières des secteurs d'activité préétablies, supposent un virage intégrateur qui semble cohérent avec celui auquel on aspire pour le monde tangible. Une tendance lourde semble se dessiner.

XII. Les impacts de la technologie sur la culture, et *a fortiori* de la révolution numérique, sont effectivement grands. Leur harnachement constitue une préoccupation centrale chez les conseils des arts alors que les industries culturelles l'ont abordé il y a quelques années déjà. D'une part, la grande proximité, voire le chevauchement, de leurs activités avec celles de l'univers des médias ont à la fois induit et facilité ce changement alors que, d'autre part, le web 2.0 allait concourir à **III. la désindustrialisation de la culture**, notamment en permettant d'autres voies de mise en marché que le passage par la pyramide de la production industrielle instituée.

Les interfaces du web participatif permettent effectivement une implication soutenue des publics en termes de fréquentation ou encore de création et de diffusion. Tous les répondants y voient une avenue de renforcement de la dimension participative de la culture. Soulignons cependant que ce renforcement pourrait se révéler plus bénéfique aux amateurs ayant des aspirations de professionnalisation qu'à ceux qui ont «une âme d'artiste» et qui considèrent leur pratique artistique strictement comme un loisir. Il importe de poser cette distinction, alors que l'essentiel de nos répondants provenant du secteur du loisir culturel encadrent des organisations plus précisément actives auprès du second type d'amateurs.

Malgré cette occasion ou ces outils qui sont à disposition, ces répondants du loisir culturel témoignent toutefois d'une capacité limitée à intégrer ces nouveaux lieux de participation à leurs domaines d'intervention. C'est le cas pour l'instant, du moins. Entre autres raisons, on évoque un manque de spécialisation du côté des ressources humaines, corollaire à des ressources financières limitées. On reviendra, en passant, très souvent sur le fait que les moyens financiers

trop limités sont la cause fondamentale de biens des limitations que présentent le système culturel actuel et le frein des changements qui sont pourtant souhaités par les organisations.

Sur une note plus positive, les acteurs du loisir culturel sont cependant unanimes sur le fait que la virtualisation des rapports sociaux qu'induit la révolution numérique saura éventuellement renforcer la pertinence de leurs activités qui permettent, comme un retour de balancier, une expérience à échelle humaine et une socialisation directe. Comme on croit en la continuité possible, l'articulation entre les mondes professionnels et amateurs de la culture, on croit en la continuité entre l'activité dans le virtuel et la participation physique au loisir culturel, «afin de permettre un genre de cristallisation du lien, de confirmer l'engagement». L'adaptation aux publics et interfaces de la révolution numérique devient donc possible tout en préservant les missions des organismes.

Finalement sur ce thème, on dénote un lot d'outils très accessibles qui pourront servir à un rapprochement intersectoriel. Par exemple, le gazouillis (sur Twitter) ou la conférence via Skype pourrait servir de lieu d'échange entre artistes, producteurs, amateurs et publics comme une communauté d'intérêt ou une communauté disciplinaire à caractère durable. Si la «Twittosphère» induit d'ores et déjà de tels rapprochements, nul cadre de participation ou modalité d'activité n'a encore été élaboré spécifiquement dans l'optique du développement intersectoriel. Non plus, d'aucuns ne s'est à ce jour avancé afin de prendre en charge une telle initiative.

VIII. Le développement et la formation des publics sont aussi apparus comme déterminants majeurs dans la suite de l'évolution de notre système culturel. Il s'agit probablement de l'intérêt commun le plus fort entre les trois secteurs et aussi le point présentant le plus grand potentiel collaboratif, à ce que l'on sait sur la notion d'engagement des publics.

Afin d'illustrer le propos, disons que l'enjeu ne réside plus tant dans l'augmentation du pourcentage de la population que l'on peut considérer comme faisant partie des publics de la culture, ou l'atteinte des «non-publics», comme l'entendent Jacobi et Luckerhoff (2012). Les enquêtes comparatives les plus récentes placent effectivement le Québec près des autres grandes nations présentant les meilleures performances dans le sens de la démocratisation de la culture. Quoique, tel que nous l'avons dit et comme le constate Caune (2006), l'expérience du grand projet de la démocratisation culturelle, dans l'optique de la justice sociale et de la culture

comme un droit universel, s'est révélé un échec en ne mobilisant que trop peu les classes sociales les plus défavorisées et en se révélant plutôt être un catalyseur de l'augmentation de la consommation culturelle impressive des classes moyennes.

Selon nos répondants, l'enjeu stratégique de sortie du «plafonnement» du système culturel québécois se situerait donc plutôt autour de l'augmentation de l'engagement expressifs desdits publics déjà intéressés, et de la pratique de loisir culturel expressif comme porte d'entrée dans le monde des arts. On suggère ni plus ni moins que l'ère qui vient sera celle de l'*expressivité*.

Tous secteurs confondus, nos répondants ont fait consensus sur la viabilité du loisir culturel comme vecteur de développement et surtout d'engagement des publics à l'égard de la culture, ce que corroborent les chiffres de l'Enquête sur les pratiques culturelles du MCCCCF.

Plus littéralement, la pratique d'activités artistiques en amateur ou le loisir culturel s'accompagne généralement d'habitudes de lecture, d'écoute de musique, de fréquentation de spectacles d'art vivant, etc. augmentés. On a aussi mis en lumière que le premier public des productions artistiques professionnelles est constitué des artistes amateurs de cette même discipline. Plusieurs ont appuyé le fait que plus d'études démontrant ce lien viendraient aider au repositionnement à l'avant-plan du loisir culturel, et ultimement à son intégration.

Par ailleurs, l'école a été soulignée comme un lieu où la présence de la culture devrait être augmentée. Pour son public jeunesse, d'une part, captif et qui présente un très fort potentiel d'apport et d'usage durable relativement au système. Nous reviendrons sur le public en question un peu plus loin, à la section des pistes de réflexion. D'autre part, l'investissement par la culture de l'école peut se faire au niveau du lieu lui-même. On a donc traité de l'ouverture des infrastructures scolaires aux groupes artistiques.

Dans la même veine, les répondants ont mis en évidence l'importance du partage, déjà bien amorcé, des ressources du municipal afin de soutenir l'essor du loisir culturel. **IX. Les infrastructures municipales et scolaires** constitueraient donc des plaques tournantes de l'avenir de la culture. Bibliothèques, maisons de la culture et écoles sont déjà des lieux de

participation et d'épanouissement citoyens et culturels. On s'interroge cependant à savoir si elles intègrent au maximum l'apport potentiel des organisations culturelles et communautaires. Elles constituent de plus des points d'ancrage locaux permettant l'appropriation de la culture par les communautés locales. Leur organisation actuelle, déjà en réseau, porte un fort potentiel de renforcement à des phénomènes de décentralisation, de démocratisation de la culture et, en accentuant la dimension participative du loisir culturel, de démocratie culturelle.

Aussi, les experts des secteurs de la culture professionnelle et industrielle ont souligné le besoin d'une prise d'initiative, sectorielle et intersectorielle, afin d'établir un **VII. projet sectoriel du loisir culturel** qui le placerait dans une posture avantageuse au sein du système. Il s'agirait donc de définir un projet qui sert les intérêts propres au secteur tout en entraînant un apport concret et démontré à l'ensemble du système. Ses objectifs devraient être réalisables sur une base autonome. On clame que le loisir culturel pourrait ainsi poser la «première brique» à l'édifice d'un système culturel renouvelé et plus solidaire. Sa situation d'exclusion actuelle représente effectivement une opportunité en ce qu'elle lui confère une liberté d'action considérable. Grâce à celle-ci, le loisir culturel pourrait en quelque sorte choisir ses points d'ancrage; les relations intersectorielles auxquelles il pourra travailler dans le sens du resserrement des liens et par lesquelles il consolidera sa place au sein du système.

Selon nous, le contenu véhiculé par ce mémoire de recherche esquisse assez bien les grandes lignes du travail à faire sur la relation pro-am et les lieux d'intérêt commun. La relation du monde amateur avec les industries culturelles, quant à elle, demeure un terrain d'exploration presque vierge. On a cependant proposé de mettre en place des mécanismes ou événements consultatifs auprès des publics et organisations d'amateurs visant leur *input* à l'égard des projets et contenus futurs des grandes industries culturelles. Un point de départ valide, à notre sens, et qui montre à tout le moins que la relation entre loisir culturel organisé et industries culturelles n'est pas stérile, malgré la faiblesse actuelle de leur connexion.

En parallèle à l'interface entre loisir et industrie, des orientations ainsi que des modalités d'action ont été proposées concernant **X. la communication médiatique**. On souligne effectivement l'intérêt des médias locaux et régionaux à se faire «le miroir de l'activité culturelle de la région». Le modèle d'entente tripartite, incluant les directions régionales du MCC, pourrait augmenter le rayonnement du loisir culturel et bénéficier à son repositionnement.

Pour finir, **XI. le financement de la culture et du loisir culturel** a été à plusieurs reprises désigné comme étant le réel problème duquel tous les autres problèmes ne seraient en fait que des symptômes. Si le budget de la culture représente, comme on le dit, une «chasse gardée» au Québec, les secteurs de la culture professionnelle et du loisir culturel ont témoigné être les plus sévèrement handicapés par le manque de ressources financières. L'argent est-il injecté aux bons endroits? Tout dépend des objectifs du gouvernement. S'il est de ses objectifs de soutenir le développement de l'activité culturelle sur le territoire, nous croyons que l'investissement dans le loisir culturel aura un impact positif sur les pratiques culturelles, à moyen et à long terme. Les acteurs du loisir culturel mettent d'emblée en évidence le rendement financier remarquable de ses associations. Rappelons-le, selon les rapports officiels du CQL (2011), chaque dollar investi dans le loisir culturel en rapporte jusqu'à dix à l'État.

Synthèse

En résumé, les grands thèmes de solutions s'articulent les uns avec les autres avec une certaine fluidité. Suite à nos entretiens, nous constatons que tant les acteurs du loisir que les professionnels et les industriels de la culture ressentent le besoin d'un changement et y sont disposés. Le changement en question implique l'augmentation de l'apport du loisir culturel au système, ce qui sous-tend une augmentation du soutien à son égard, notamment des régulateurs du système. Ce changement passerait par la valorisation tous azimuts du rôle social de la culture, une solidarisation des acteurs et régulateurs du système culturel autour du renforcement des pratiques citoyennes et culturelles.

Concrètement, on peut s'attendre à ce que ce changement passe par une déségmentation des services publics en culture puis des structures de son administration publique, afin d'unifier ses différentes facettes autour d'un idéal de service au citoyen. Cette déségmentation va dans le même sens que celle qui est induite par la virtualisation de la culture. Il ne s'agit pas tant d'un déplacement de la culture (Lapointe et Lemieux, 2013; Luckierhoff, Lemieux et Paré, 2008) que d'un univers parallèle qui se développe autour des portails de la révolution numérique et à un rythme effréné, notamment grâce à la participation très intense des publics de tous horizons. Le harnachement de ces lieux virtuels constitue un impératif pour les organismes culturels qui souhaitent tirer leur épingle du jeu, et les organisations du loisir culturel tardent en ce sens.

Notre collecte a permis de mettre en lumière quelques différences fondamentales que présente le loisir culturel relativement au reste des éléments du système et qui posent un défi à l'établissement de relations stables et de balises les entourant. Le loisir culturel présente toutefois des atouts importants: il est entre autres choses admis comme un excellent vecteur d'engagement des publics, ce qui survient à point alors que les conseils des arts travaillent sur des stratégies qui vont en ce sens. Aussi, le loisir culturel possède déjà une assise dans le monde scolaire, avec le RIASQ, son concours CÉGEPS en Spectacle ainsi que Secondaire en spectacle. Alors que la place qui est faite à la culture professionnelle à l'école est en augmentation, la dimension participative et expressive du loisir culturel le positionne favorablement pour la suite des choses — alors qu'une action scolaire concertée des deux secteurs serait, selon nous, porteuse d'une fantastique valeur ajoutée.

La porte est donc ouverte à ce que le loisir culturel fasse proposition d'un projet sectoriel à portée intersectorielle, qu'il adopte la posture de pionnier dans l'évolution de l'organisation du système.

7.2 Proposition de scénarios

Avant de passer aux pistes de réflexion, nous avons cru pertinent de vous présenter deux scénarios de mise en application des facteurs trouvés. Chacun des scénarios est axé sur un facteur d'intégration spécifique. Le reste des éléments y figurant ont également été récupérés du corpus de données. La séquence de leur déroulement n'est pas immuable. Il s'agit plutôt de propositions voulues cohérentes, mises sur la table afin de démontrer, de façon sommaire, quel genre de simulations plus pointues peuvent être faites à partir d'un travail d'agencement des facteurs d'intégration trouvés.

Le premier scénario se situe à un niveau plus macro, soit le niveau organisationnel national: celui des fédérations de loisir, des grands syndicats d'artistes et conseils des arts ainsi que du MCC. Il porte sur le facteur de solidarisation des acteurs du système.

Le second scénario proposé est situé au niveau local, plus près des acteurs du terrain, et met en scène une troupe de théâtre amateur (fictive) qui souhaite travailler dans l'axe de l'adaptation du loisir culturel aux publics et moyens de la révolution numérique.

Scénarisation autour du facteur d'intégration
«solidarisation des acteurs du système»,
niveau national

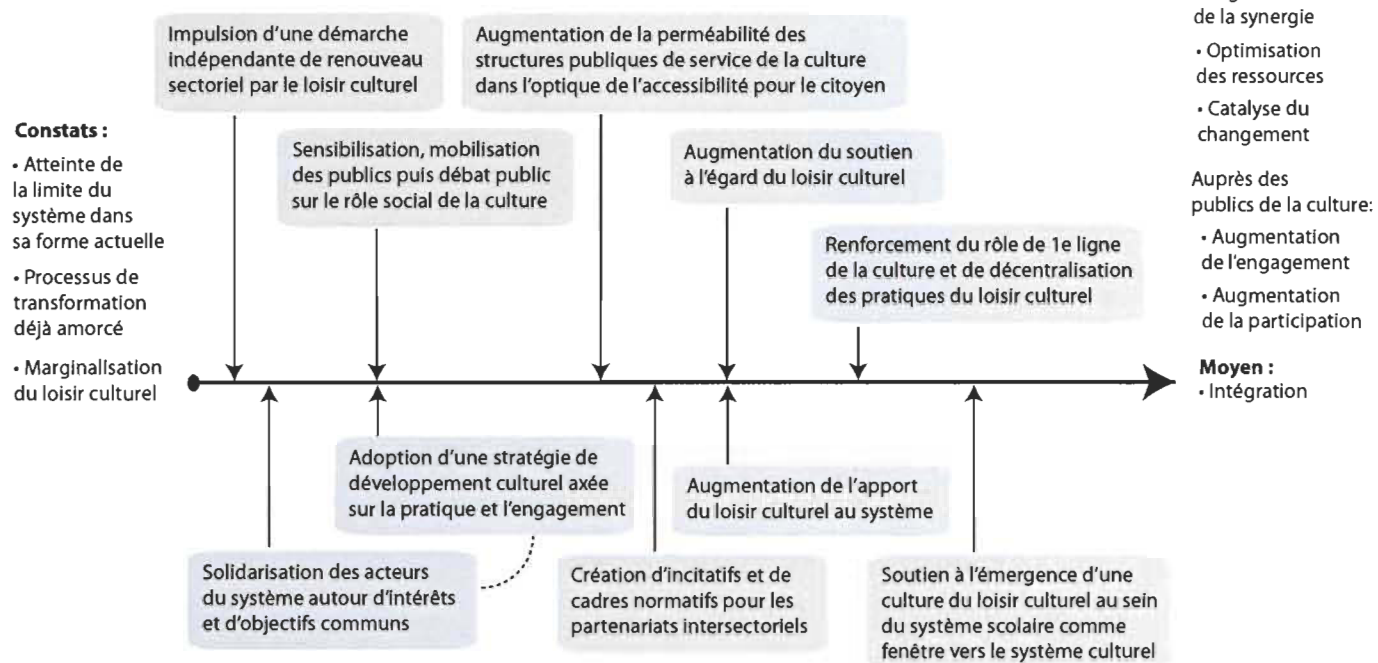


Figure 12: Scénario 1 sur la solidarisation des acteurs du système

Scénarisation autour du facteur d'intégration
«adaptation aux publics et espaces de la révolution numérique»,
exemple d'une troupe de théâtre amateur, niveau local

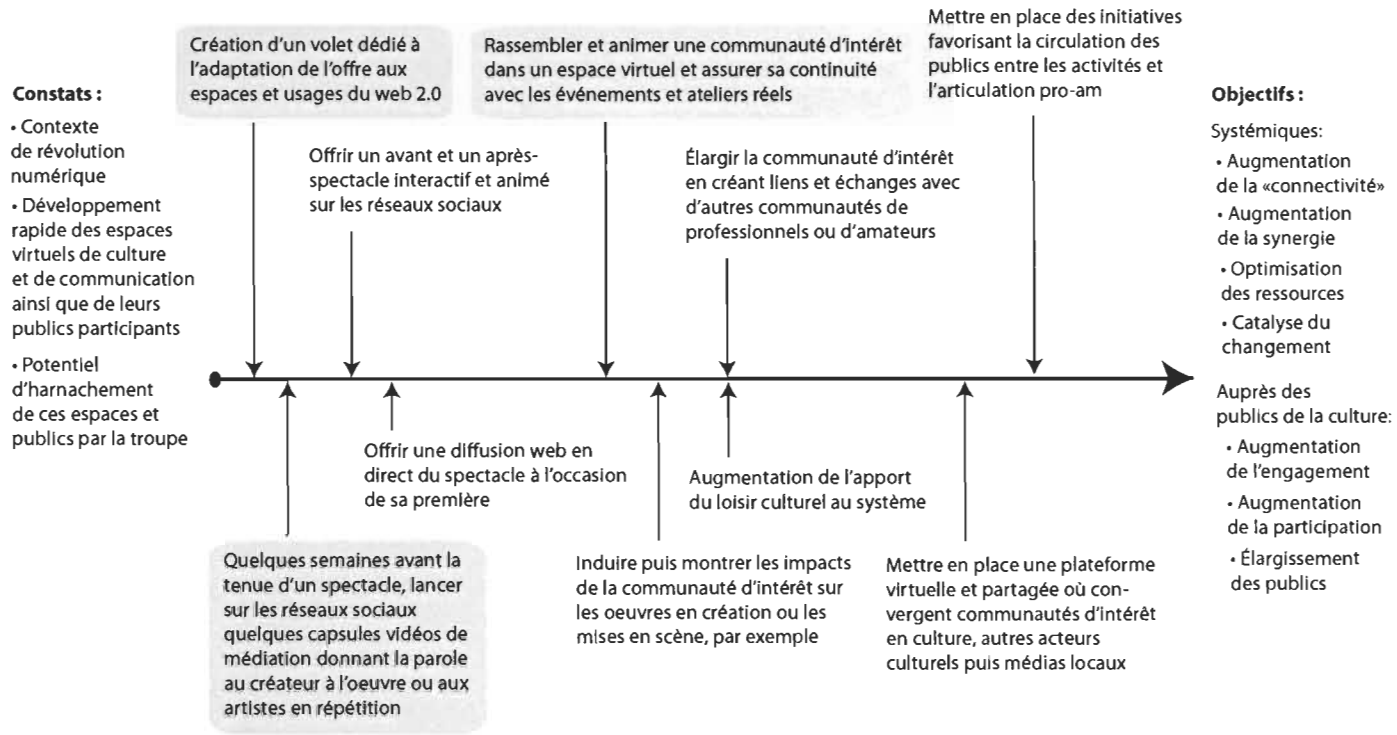


Figure 13: Scénario 2 sur l'adaptation aux publics et espaces de la révolution numérique

7.3 Pistes de réflexion

Nous verrons ici des éléments relatifs à des pistes de réflexion soulevées par nos résultats. Il sera d'abord question de la participation culturelle, des pratiques et de la citoyenneté culturelles, puis nous nous pencherons sur les écoles et le potentiel des publics jeunes.

Participation culturelle, pratiques et citoyenneté culturelles

Trois notions interreliées qui nous sont apparues porteuses et qui pourraient se révéler d'une très grande valeur tant sur le plan scientifique qu'empirique dans la définition de l'orientation à donner à une potentielle prochaine itération de l'organisation du système, centrée autour du citoyen, sont: la participation culturelle, les pratiques et la citoyenneté culturelles. Nous survolerons quelques éléments de définition qui pourront servir à alimenter des projets de recherche qui voudraient aborder le système culturel, son évolution ou la place du citoyen en son sein.

Selon nos répondants, les buts des acteurs de la culture, tous secteurs confondus, convergent vers la recherche de la participation culturelle des publics. Devant l'importance constatée dudit concept, nous croyons pertinent de détailler certains éléments que nous avons mentionné sans toutefois définir. De plus, les précisions qui suivent pourront constituer des balises conceptuelles autant qu'opérationnelles, pour les prochains projets qui voudraient aborder ces différentes facettes de la culture.

Une première acception nous est donc amenée par Brault, qui aborde la participation en évoquant l'échelle mise de l'avant par le CCCT, situe la participation d'un citoyen aux arts et à la culture par rapport à cinq degrés différents. Du plus faiblement au plus fortement impliqué: 5. «l'appréciation du milieu ambiant» (*ambient*); 4. «l'observation» (*observationnal*); 3. le repérage et la collection (*curatorial*); 2. le mode interprétatif (*interpretative*); 1. le mode inventif (*inventive*) (Brault, 2009, 77; CCCT, 2004, 11).

Une seconde acception, qu'utilise l'OCCQ¹⁴, repose sur l'indice composite de la participation culturelle. Celui-ci est déterminé à partir d'un fort complexe calcul d'indicateurs quantitatifs portant sur le socioéconomique des individus.

Une troisième acception, résolument contemporaine, nous est amenée par Poirier *et al.* (2012). Selon eux, la participation culturelle rassemble les activités plutôt classiques (fréquentation des oeuvres, consommation des produits) comme les plus intensives sur le plan de la participation, indépendamment que l'objet culturel ou la pratique au centre de l'action soit issu du monde amateur ou professionnel. Il propose donc la définition suivante: «l'ensemble des activités artistiques et culturelles réalisées par des individus et des groupes sur les plans de la création, de la production, de la diffusion et de la fréquentation, et ce selon une perspective centrée sur la démocratie et la citoyenneté culturelles, sur les relations entre les citoyens, le tissu associatif et les institutions, ainsi que sur les impacts élargis de la culture pour les individus, les communautés et le vivre-ensemble» (p.8).

L'acception que proposent Poirier *et al.* renvoie donc explicitement au concept de citoyenneté culturelle, qu'il circonscrit de plusieurs caractéristiques. Il s'agirait par ailleurs de la 4^e phase de l'évolution du concept de citoyenneté, faisant suite à la phase des droits civils (XVIII^e siècle en Angleterre), la phase politique (XIX^e siècle) et la phase de la citoyenneté sociale (XX^e siècle) qui ont été identifiées par Marshall (1950, cité par Poirier *et al.*, 2012). Nous verrons cependant que, devant la richesse de la composante sociale des enjeux soulevés par sa définition de la citoyenneté, il semble légitime de s'interroger à savoir s'il aurait pu être approprié de traiter de «citoyenneté socioculturelle», plutôt.

Revenant toutefois au fond plutôt qu'à la forme, Poirier *et al.* proposent qu'à l'aune d'une véritable démocratie culturelle, qui repose sur les droits fondamentaux de transmettre du contenu culturel et d'en recevoir, tant sur les plans de l'accessibilité que de la pluralité des contenus (Williams, 1969 cité par Poirier *et al.*, 2012), la forme de citoyenneté culturelle

¹⁴ Pour en savoir plus sur le système d'indicateurs de l'OCCQ:
<http://www.stat.gouv.qc.ca/statistiques/culture/systeme-indicateurs1.pdf>

spécifiquement relative aux arts et à la culture soit résumée en ces quelques points:

- «Il s'agit de l'appropriation, par les individus, des moyens adéquats de création, production, diffusion et consommation culturelles. [...] À cet égard, les individus ne sont pas que des "consommateurs" mais aussi des créateurs et des diffuseurs».
- Elle «propose une perspective allant du bas vers le haut, des citoyens aux institutions, ces dernières permettant d'établir les conditions propices à l'épanouissement culturel des individus».
- «Contrairement à la citoyenneté formelle, on retrouve une citoyenneté substantielle et différenciée selon les identités de chacun et les groupes d'appartenance».
- Elle «contribue à la construction identitaire personnelle ainsi qu'à la rencontre et aux interactions avec *autres* que soi; ouvre un espace dialogique»
- Elle «permet une ouverture vers la sphère publique et le politique».
- La citoyenneté culturelle «tient compte des transformations du politique, comprenant non seulement les gouvernements et les partis politiques, mais plus largement les citoyens et de nouveaux intermédiaires tels que les associations, les groupes d'intérêt, soit la société civile organisée composant la gouvernance culturelle et politique».
- Elle «insuffle des liens forts entre citoyenneté culturelle et citoyenneté politique, participation culturelle et engagement sociopolitique, communautaire, etc».
- Elle «témoigne de l'édification d'un espace collectif, d'une communauté riche de sens et rassembleuse dans la diversité de ses expressions».
- Elle «encourage l'expression des groupes plus alternatifs ou marginalisés par le *mainstream*, ouvre de nouveaux espaces culturels et politiques, engendre une pluralisation de l'espace public.
- La citoyenneté culturelle «prend acte de la complexification des échelles territoriales, du local (incluant les quartiers) à l'international».
- Elle «s'articule à une vision proactive plutôt que défensive ou "réactive" » et;
- «Conçoit la culture comme vecteur de lien social».
- Finalement, la citoyenneté culturelle «prend en considération les impacts élargis (personnels et sociaux) de la culture, les contextes et lieux différenciés, les multiples raisons et motivations, les différents modes de transmission de la culture et les définitions plurielles et complexes de la culture» (2012, p.155).

Mentionnons que l'importance que peut revêtir le concept de Poirier *et al.* de la citoyenneté culturelle a été révélé tardivement, au cours du processus de recherche. Il nous est apparu que de l'intégrer à notre problématisation impliquait un changement de perspective majeur; de recentrer notre structure conceptuelle sur celui-ci également, transformant ni plus ni moins le projet de recherche en un autre. Et impliquant, surtout, une réingénierie d'une telle ampleur qu'elle minait la faisabilité du projet dans les temps prescrits. C'est pourquoi nous en amenons la définition à l'attention du lecteur comme une piste de réflexion. Nous adhérons toutefois à la force du concept, et tenons à réitérer que nous croyons déterminant le rôle qu'il pourra jouer dans les projets de recherche à venir, en culture, et dans les orientations de l'intervention publique en culture, au Québec. Il pourrait s'agir d'un nouveau «prisme idéologique» qui émerge. Et il est intéressant!

Finalement, la quatrième acception que nous verrons nous vient de Henry Jenkins. Celui-ci traite en 2006 de la *participatory culture* qui, sans signifier littéralement la «participation culturelle», s'y rattache fortement. Elle fait plus précisément écho à la culture participative du web 2.0 et la considère comme une voie d'expression, de développement éducationnel et de participation citoyenne et culturelle. La *participatory culture* constitue un autre prisme à travers lequel il serait extrêmement pertinent d'évaluer le loisir culturel et l'évolution plus large du fait culturel, au Québec.

Jenkins constate, à cette période, le changement qui est en cours — qui fait fort probablement partie du virage de la «révolution numérique» tel que nous en traitons aujourd'hui. Dès 2005, dans une étude de Lenhardt et Madden, on constatait que plus de la moitié des adolescents prenait part à cette culture de la participation en ayant créé du contenu multimédia, alors que plus du tiers d'entre eux en avait fait la diffusion sur le web (cités par Jenkins, 2006). La définition de la *participatory culture* est donc la suivante:

A culture with relatively low barriers to artistic expression and civic engagement, strong support for creating and sharing one's creations, and some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices. A participatory culture is also one in which members believe their contributions matter, and feel some degree of social connection with one another (at the least they care what other people think about what they have created).

Forms of participatory culture include:

- Affiliations: memberships, formal and informal, in online communities centered around various forms of media, such as Friendster, Facebook, message boards, metagaming, game clans, or MySpace).
- Expressions: producing new creative forms, such as digital sampling, skinning and modding, fan videomaking, fan fiction writing, zines, mash-ups).
- Collaborative Problem-solving: working together in teams, formal and informal, to complete tasks and develop new knowledge (such as through Wikipedia, alternative reality gaming, spoiling).
- Circulations: Shaping the flow of media (such as podcasting, blogging).

A growing body of scholarship suggests potential benefits of these forms of participatory culture, including opportunities for peer-to-peer learning, a changed attitude toward intellectual property, the diversification of cultural expression, the development of skills valued in the modern workplace, and a more empowered conception of citizenship. Access to this participatory culture functions as a new form of the hidden curriculum, shaping which youth will succeed and which will be left behind as they enter school and the workplace (Jenkins, 2006, 3).

Jenkins nous amène donc au croisement de la révolution numérique, des pratiques culturelles et de l'éducation.

Les écoles

Une seconde piste de réflexion concerne les établissements scolaires. Souvent amenés sur la table au cours de nos entretiens, en quoi sont-ils à même de permettre une catalyse des rapports entre les activités du système culturel et ses publics?

Le fait est que plusieurs auteurs traitent des écoles comme étant le lieu d'enracinements culturels et identitaires majeurs dans le développement personnel (Théberge, Kerlan) tandis qu'elles présentent des occasions de participation culturelle qui sont manifestes. Nous référant à Colbert, nous avons trouvé que la place accordée à l'art dans le milieu scolaire, le fait d'avoir assisté à des spectacles alors que l'on est jeune ainsi que la pratique d'un art en amateur constituent 3 des 4 facteurs déterminants de la consommation culturelle d'un individu (2000). Or, la mise en synergie de ces trois facteurs au sein de l'école nous apparaît une avenue de développement porteuse.

Nous croyons que le lien entre milieux de la culture et de l'éducation mériterait d'être examiné dans le cadre de projets de recherche ultérieurs. Dans la perspective de l'intégration systémique, dans un premier temps, mais pourquoi pas dans l'axe de la citoyenneté culturelle?

Sur le terrain, les acteurs scolaires et culturels pourraient adresser ce potentiel en s'interrogeant sur la possibilité et les moyens pour travailler à la pénétration et la diversification des activités culturelles au sein des établissements scolaires — les uns y gagnant en engagement durable de leurs publics, les autres notamment en matière de persévérance scolaire. En fin de compte, les organisations locales du loisir culturel et de la culture professionnelle pourraient établir des partenariats opérationnels avec les écoles, pour la prestation de services, à l'intérieur de cadres normatifs convenus avec le MELS et le MCC. Qu'elles offrent des performances, des journées d'immersion artistique, des événements de médiation culturelle, des ateliers d'initiation ou de création, etc. permettraient de catalyser les rapports qui sont entretenus avec les publics jeunes.

Dans le même axe d'idées, Dalphond (2009) rapporte que nous avons assisté, au cours de la dernière décennie, à un phénomène nouveau: «l'adoption par de nombreuses commissions scolaires de politiques culturelles». Il renchérit que: «compte tenu des rapports entre la culture et l'éducation, autant en ce qui regarde la formation des personnes que les possibilités de partager des équipements, l'adoption de ces politiques exprime un intérêt certain des milieux scolaires envers la culture. Il y a là un nouveau domaine de partenariat à explorer». (p.97)

En somme, l'école est une plateforme de service public à l'accessibilité et à la portée exceptionnelle, permettant l'atteinte de publics prédisposés à une forte participation culturelle (selon les témoignages de nos répondants du RIASQ du moins, à propos de la participation des jeunes au concours CÉGEPS en Spectacle) et dont la sensibilisation à la culture permettrait un engagement durable envers celle-ci. En ce sens, les pratiques artistiques en amateur et le secteur du loisir culturel peuvent aisément jouer le rôle de catalyseur dans la participation culturelle, tous azimuts, de ces jeunes.

Domage que le Protocole d'entente interministériel culture-éducation (MELS et MCC), publié en décembre 2013, ne traite en aucun point des pratiques artistiques en amateur.

Conclusion

La démonstration de l'importance de la culture dans la cohésion, l'identité et la vie en société n'est plus à faire. Une importance encore plus manifeste dans le contexte d'échanges intenses de la révolution numérique qui bouleverse notre rapport à l'autre ainsi que nos modes de communication, tant sur le plan individuel qu'au plan collectif, alors que notre culture est virtuellement de plus en plus près des autres. C'est là l'une des causes des transformations en cours au sein du système culturel québécois. Ce système érigé sur le primat de la démocratisation de la culture, alors que, selon Touraine, Caune, Dalphond et d'autres encore, nous en avons depuis quelque temps déjà atteint les limites.

Afin de tirer le système de l'effet de plafonnement qu'il connaît, plusieurs chercheurs et acteurs de la culture réclament l'intégration des principes de la démocratie culturelle (Pronovost, Bellefleur, Santerre, Lafortune, etc.) En ce sens, l'accessibilité à la consommation culturelle industrielle et à la fréquentation des oeuvres de la culture professionnelle doit effectivement être assorties de réelles possibilités de participation à la vie culturelle. Serait-ce par l'expression au sujet des oeuvres, la contribution à la mosaïque de ce qui est «art» ou de ce qui constitue notre culture, sans discrimination, ni marginalisation. Cela, afin de permettre un meilleur engagement des publics à l'égard de la culture, et remettant, de fait, en marche la roue du développement de la culture.

Nous avons vu dans ce mémoire que le secteur du loisir culturel recèle de nombreux éléments essentiels à un tel projet de solution et, qui plus est, leur potentiel est documenté. Nous avons trouvé qu'un frein majeur à la mise en synergie de ceux-ci réside dans l'état actuel de marginalisation du secteur. Une marginalité qui découle de précédents politiques, comme les trop nombreux ministères qui ont successivement hérité de sa responsabilité, mais sans jamais ne se l'approprier. Elle découle aussi, selon nous, de facteurs communicationnels. Les statistiques présentant les impacts bénéfiques de la pratique artistique en amateur sur l'engagement n'apparaissent en effet pas suffisamment expliquées ni diffusées auprès des décideurs des autres grands secteurs de la culture. Le cas échéant, tel que l'a si bien dit Brault, le loisir culturel pourrait être positionné afin que tous *exigent* son omniprésence.

Entre la valorisation du rôle social de la culture par ses acteurs sur le terrain ainsi que par l'État, leur solidarisation autour d'un idéal déségrégué de service au citoyen et de participation citoyenne et culturelle puis l'investissement des espaces virtuels de participation, l'engagement est ressorti comme étant un axe transversal dans les stratégies de développement du système culturel québécois autour du loisir culturel.

Nos entrevues auprès des acteurs du système, d'abord leaders des industries puis du secteur professionnel de la culture, en incluant ensuite des représentants des paliers municipaux et provinciaux du gouvernement aux acteurs membres du Conseil québécois du loisir, nous ont permis de colliger un nombre considérable de facteurs qui pourraient s'avérer déterminants de l'intégration du loisir culturel, à moyen terme, puis d'une amélioration du fonctionnement global du système à long terme. Notre proposition de modélisation du système culturel québécois, appuyée sur de nombreuses références universitaires et gouvernementales, représente aussi un projet dont la poursuite du développement pourrait s'avérer porteuse, sachant que les modèles peuvent être raffinés jusqu'à en obtenir des outils de simulation.

Suite à avoir été exposé à cette multitude de points de vue, quelques remises en question n'ont toutefois pas pu être évitées. Ne serait-il pas encore plus cohérent avec notre vision résolument citoyenne, horizontale et démocratique de la culture de se centrer sur l'usager, sur les publics, plutôt que sur les secteurs d'activité du système lui-même? Nous suggérons donc de modéliser ce que l'on peut désigner comme la chaîne des pratiques culturelles — un terme mobilisateur autant pour les acteurs des industries, de la culture professionnelle ainsi que du loisir culturel. Et pourquoi ne pas adopter le tout récent prisme conceptuel de la *citoyenneté culturelle* que proposent Poirier *et al.*, d'ailleurs?

Aussi est-il légitime de se demander en quels lieux nous aurait menés l'inclusion des autres secteurs de la culture à notre recherche. En nous concentrant sur la culture dite artistique, nous avons effectivement choisi d'exclure les secteurs du patrimoine, de la communication et des médias (présents dans le modèle de Dalphond, 2008). La question des institutions nationales (musées nationaux, bibliothèques publiques, Place des Arts, etc.) a aussi bien été posée, mais n'a pas trouvé place au sein de notre modèle central.

En considérant finalement le système éducationnel, nous trouvons que plusieurs avenues de développement, plusieurs axes d'analyse du système subsistent. Et il va sans dire que leur interconnexion avec notre univers de recherche, nos résultats, pourrait résulter en de nouvelles pistes qu'il serait fort intéressant d'interroger tant dans une optique scientifique que pour leur utilité empirique et la grande pertinence sociale des problématiques qui les lie.

Références

Note: Les références précédées d'un astérisque (*) sont issues de méta-analyses.

Arendt, H. (1972). *La crise de la culture: huit exercices de pensée politique*. Paris : Gallimard.

*Arrow, K. (1998). Foreword. Dans Weisrod, B. (dir.), *To profit or Not to Profit*. Cambridge : Cambridge University Press.

Alliance de recherche universités-communautés en économie sociale (ARUC-ÉS) et Conseil québécois du loisir. (2013). *35 ans de rapport entre les organismes nationaux de loisir et l'État québécois (1976-2011). Déterminants historiques et pistes de réflexion pour l'avenir*. ISBN 978-2-923944-07-4.

Audet, C. et St-Pierre, D. (dir.), (2010). *Tendances et défis des politiques culturelles. Cas nationaux en perspective*. Québec : Les Presses de l'Université Laval. ISBN 978-2-7637-9015-2.

Audet, C. et St-Pierre, D. (dir.), (2009). *Tendances et défis des politiques culturelles. Analyses et témoignages*. Québec : Les Presses de l'Université Laval. ISBN 978-2-7637-8948-4.

Augé, Marc. (2000). Culture et déplacement. *Université de tous les savoirs. L'art et la culture*, 20. p. 59-73. Paris : Odile Jacob.

Beaumier, M.-E. (2008). *Méthode de réseautage et de positionnement stratégique des organismes culturels auprès des municipalités pour leur reconnaissance politique: l'exemple des communautés francophones du Canada* (Mémoire de maîtrise non publié). Université du Québec à Trois-Rivières, Canada.

Benhamou, F. (2008). *L'économie de la culture* (6^e éd.). Paris : La Découverte.

Benjamin, W. (2000). *Oeuvres, Tome 3*. Paris : Éditions Gallimard.

Boal, A. (2000). *Theater of the oppressed* (3^e éd.). Londres : Puto Press. ISBN 0745316573, 9780745316574.

Boily, C. (2000). *Guide pratique d'analyse systémique*. Montréal : Gaëtan Morin Éditeur. ISBN 2-89105-763-5

Bourdieu, P. (1992). *Les règles de l'art: genèse et structure du champ littéraire*. Paris : Éditions du Seuil.

Bourdieu, P. (1979). *La distinction: critique sociale du jugement*. Paris : Minuit.

Braut, S. (2009). *Le Facteur C. L'avenir passe par la culture*. Montréal : les Éditions Voix Parallèles. ISBN 978-2-923491-22-6.

Caron, N. (2003). Michel Bellefleur fait le point sur le loisir artistique. *Agora*, 26(4). Association québécoise du loisir municipal (AQLM).

- Caune, J. (2010). Pratiques culturelles et médiation artistique: la construction du lien social. Dans Liquète, V. (dir.). (2010). *Médiations*. Paris : CNRS Éditions.
- Caune, J. (2006). *La démocratisation culturelle, une médiation à bout de souffle*. Grenoble : les Presses Universitaires de Grenoble.
- Caune, J. (1999). *Pour une éthique de la médiation*. Grenoble : les Presses Universitaires de Grenoble.
- Caune, J. (1992). *La culture en action. De Vilar à Lang: le sens perdu*. Grenoble : les Presses Universitaires de Grenoble.
- Chartré, D.-C. (2011). La politique culturelle du gouvernement du Québec de 1992, un événement phare de l'action du gouvernement du Québec en matière culturelle. Récupéré sur le site de *Gestion des arts* au: http://www.gestiondesarts.com/media/wysiwyg/documents/Chartr_.pdf
- Colbert, F. (dir.) et al. (2000). *Le marketing des arts et de la culture*. Montréal : Gaétan Morin Éditeur.
- Colbert, F. (dir.), Bilodeau, S., Brunet, J., Nantel, J. et Rich, D. (2006). *Le marketing des arts et de la culture* (3^e éd.). Montréal : Gaétan Morin. 320p. ISBN 2-89105-964-6.
- Connecticut Commission on Culture and Tourism (CCCT). (2004). *The Values Study: Rediscovering the Meaning and Value of Arts Participation*. Récupéré à www.wolfbrown.com/images/articles/ValuesStudyReportSummary.pdf .
- Conseil québécois du loisir. (2011). *Et le loisir culturel? Contribution du Conseil Québécois du Loisir à la démarche d'Agenda 21 de la Culture au Québec du ministère de la Culture* (Mémoire institutionnel).
- Cuche, D. (1996). *La Notion de culture dans les sciences sociales*. Paris, La Découverte. ISBN 2-7071-3443-0.
- Dalphon, C.-E. (2009). *Le système culturel québécois en perspective* (Rapport de recherche, Direction du lectorat et des politiques du ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine). Québec : Gouvernement du Québec. ISBN 978-2-550-56264-1.
- Danto, A. (2000). *L'art contemporain et la clôture de l'histoire*. Paris : Seuil.
- Deci, E. I. et Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New-York : Plenum.
- Deci, E. I. et Ryan, R. M. (2002). *Handbook of Self-Determination Research*. Rochester : University of Rochester Press.
- De la Durantaye, M. (2014). *Méthodologie des systèmes souples*. Soumis pour publication.

- De la Durantaye, M. (2002). Les politiques culturelles municipales, locales et régionales au Québec (p.1005-1020). Dans Lemieux, D. (dir.) *et al., Traité de culture*. Québec: Les Presses de l'Université Laval.
- De Rosnay, J (1975). *Le Macroscopie: vers une vision globale*. Paris : Éditions du Seuil. ISBN 978-2-02-004567-4.
- Desmoulins, A. (2004). *Les équipements culturels de proximité à l'échelle du territoire rennais, des projets au service d'une double mission: la démocratisation et la démocratie culturelles* (Mémoire non publié). Université Lyon II, France.
- Donnat, O. (1996). *Les amateurs. Enquête sur les activités artistiques des Français* (Rapport de recherche du Département des études et de la prospective du ministère de la Culture). Paris : Ministère de la Culture.
- Dumazédier, J. (1962). *Vers une civilisation du loisir?* Paris : Seuil.
- Dumont, L. (1983). *Essai sur l'individualisme*. Paris : Seuil.
- Dumont, F. (1994). *Le lieu de l'homme — la culture comme distance et mémoire* (3^e éd.). Montréal : Fides. ISBN 2-7621-1657-0.
- Durand, D. (2010). *La systémique* (11^e éd.). Paris : Presses Universitaires de France. ISBN 978-2-13-057889-5.
- Ferréol, G. (dir.), (2009). *Dictionnaire de sociologie*. Paris : Armand Colin. ISBN : 9782200 244293 2200244290
- Fortier, J. (2002). *Proposition d'un cadre de référence en concertation* (Mémoire de maîtrise non publié). Université du Québec à Trois-Rivières, Canada.
- Freire, P. (2000). *Pedagogy of the oppressed* (30^e éd.). Londres : Continuum International. ISBN 0826412769, 9780826412768.
- Gauthier, B. (2009) *Recherche sociale: de la problématique à la collecte de données* (5^e éd.). Québec : Presses de l'Université du Québec. ISBN 978-2-7605-1600-7.
- Gauthier, Y. (2009). Développer des partenariats entre le Conseil des arts et des lettres et les régions du Québec. Dans Audet, C. et St-Pierre, D. (dir.), *Tendances et défis des politiques culturelles. Analyses et témoignages*. Québec : Les Presses de l'Université Laval.
- Garon, R. et Santerre, L. (2004). *Déchiffrer la culture au Québec: 20 ans de pratiques culturelles*. Québec : Les Publications du Québec.
- Garon, R. (2002, décembre). *Les pratiques culturelles: d'une culture institutionnelle à une culture citoyenne* (communication inédite). Ministère de la Culture et des Communications, direction de la recherche et de la statistique.

- Geoffrion, P. (2009). Le groupe de discussion (p. 391-414). Dans Gauthier, B. (dir.), *Recherche sociale: de la problématique à la collecte de données* (5e éd.) Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Grefe, X. (1999). Culture, Sport and the Media. Dans Borzaga, C., Olabe, A. et Grefe, X. (dir.), *The Third System, Employment and Local Development. Volume 2: Key Sectors*. Bruxelles : DGV European Commission.
- Heinich, N. (1998). *Le Triple Jeu de l'art contemporain. Sociologie des arts plastiques*. Paris : les Éditions de Minuit.
- Horkheimer, M. et Adorno, T. W. (1983). *La dialectique de la raison* (2^e éd.). Paris : Gallimard.
- Jacobi, D. et Luckerhoff, J. (dir.), (2012). *Looking for non-publics*. Collection Publics et culture. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Jenkins, H. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Chicago : The MacArthur Foundation.
- Jutras, D. (2008, mars). *La statistique au service du système culturel québécois*. Actes du forum international sur l'Économie créative, Gatineau. Observatoire de la culture et des communications du Québec, Institut de la statistique du Québec.
- Kaddouri, H. (2009). Les actions culturelles en Europe: communautarisation ou simple coopération intergouvernementale? (p. 67-80). Dans Audet, C et St-Pierre, D. (dir.), *Tendances et défis des politiques culturelles. Analyses et témoignages*. Québec : les Presses de l'Université Laval.
- Kerlan, A. (2004). *L'art pour éduquer? La tentation esthétique. Contribution philosophique à l'étude d'un paradigme*. Québec : Les Presses de l'Université Laval.
- Kerlan, A. (2003). *Philosophie pour l'éducation*. ESF éditeur. ISBN 2-7101-1600-6.
- Lafortune, J.-M. (dir.), (2012). *La médiation culturelle. Le sens des mots et l'essence des pratiques*. Québec : Presses de l'Université du Québec. ISBN 978-2-7605-3362-2.
- Lafortune, J.-M. (2008). De la médiation à la médiatisation: le double jeu du pouvoir culturel en animation (p.49-60). *Lien social et Politiques*, (60). Montréal : Institut National de Recherche Scientifique (INRS), Centre Urbanisation Culture Société. ISBN 978-2-89035-449-4.
- Lafortune, J.-M. (2004). *Introduction aux analyses sociologiques du temps hors travail. Fondements théoriques et enjeux sociaux du temps libre, du loisir, du jeu et du sport*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Lapointe, M.-C. et Lemieux, J. (2013). Internet et les pratiques culturelles au Québec. *Communication*, 31(2). Repéré à <http://communication.revues.org/4469>
- Laurin, C. (ministre resp.). (1978). *La politique québécoise du développement culturel, 2*. Québec : Gouvernement du Québec. 472 p.

- Le Bossé, Y. et Dufort, F. (2001). Le pouvoir d'agir des personnes et des communautés: une autre façon d'agir (p.76-105). Dans Dufort, F. (dir.) *Agir au coeur des communautés: la psychologie communautaire et le changement social*. Sainte-Foy : Les Presses de l'Université Laval.
- Le Bossé, J. et Disant, M.-J. (2001). *Portrait des organismes culturels de 6 régions du Québec* (Rapport de recherche pour le comité sectoriel de la main-d'oeuvre, de l'économie sociale et de l'action communautaire). Québec : Pythagore.
- Lemieux, D. (2007, juin). *Culture et développement durable* (Recueil de textes). Séminaire sur l'avenir de la culture et des communications. Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine.
- Lemieux, D. (dir.), Bibeau, G., Comeau, M., Gagnon, F.-M., Harvey, H., Lessard, M.-A. et Marcotte, G. (2002) *Traité de culture*. Québec : Les Presses de l'Université Laval.
- Le Moigne, J.-L. (1999). *La modélisation des systèmes complexes*. Paris : Dunod. ISBN 2-10-004282-X.
- Le Moigne, J.-L. (1990). *La théorie du système général. Théorie de la modélisation* (3^e éd.). Paris : les Presses universitaires de France.
- Levasseur, R. (1982). *Loisir et culture au Québec*. Montréal : Boréal Express.
- Luckerhoff, J. (2011). *Mutations des institutions culturelles: analyse du Musée National des Beaux-Arts du Québec (MNBAQ) et de l'exposition «Le Louvre à Québec. Les arts et la vie»* (thèse de doctorat inédite). Université Laval, Canada.
- Luckerhoff, J., Lemieux, J. et Christelle, P. (2008). Technology and demographics : Are cultural habits mutating?. *Loisir*, 32(2). Repéré à http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14927713.2008.9651423#.UnQ_x_IWx8E
- Mead, M. (1963). *Mœurs et sexualité en Océanie. Livre I: Trois sociétés primitives de Nouvelle Calédonie*. Terre Humaine. ISBN 2-266-11230-9.
- Malraux, A. (1959, 24 juillet). *Décret n° 59-889 sur la mission et l'organisation du ministère chargé des Affaires culturelles* (Décret ministériel). Récupéré à http://www.assemblee-nationale.fr/histoire/Andre-Malraux/ministre_et_parlement.asp.
- Martin, C. (dir.), et De la Durantaye, M., Lemieux, J. et Luckerhoff, J. (2012). *Enjeux des industries culturelles au Québec*. Québec : Les presses de l'Université du Québec.
- Martin, C. (2011). *Industries culturelles et politiques culturelles au Québec* (Communication dans le cadre du projet d'action concertée «Le développement des entreprises et des organismes dans le secteur culturel»). Récupéré à http://www.gestiondesarts.com/fileadmin/media/PFD_seminaires/Martin.pdf
- Ministère des Affaires culturelles. (1992). *La politique culturelle du Québec: notre culture, notre avenir*. Québec : Gouvernement du Québec.

Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine. (2012). *Rapport annuel de gestion 2011-2012*. Québec: Gouvernement du Québec. ISBN: 978-2-550-65680-7. Repéré à http://www.mcc.gouv.qc.ca/fileadmin/documents/publications/Rapport_annuel/RAG20112012_MCCCF_Web.pdf.

Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine. (2011). Enquête sur les pratiques culturelles au Québec. Faits saillants 2009. *Survol, bulletin de la recherche et de la statistique*. (17). Québec : Gouvernement du Québec. ISSN 771-7712.

Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine. (2011a). *Agenda 21 de la Culture au Québec*. Québec : Gouvernement du Québec. ISBN 978-2-550-63499-7.

Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine. (2011b). *Plan stratégique 2011-2015*. Québec : Gouvernement du Québec. ISBN 978-2-550-63024-1.

Ministère de l'Éducation, des Loisirs et du Sport et Ministère de la Culture et des Communications. (2013). *Protocole d'entente interministériel culture-éducation*. Récupéré à <http://www.mels.gouv.qc.ca/references/publications/resultats-de-la-recherche/detail/article/protocole-dentente-interministeriel-culture-education/>

Mongeau, P. (2008). *Réaliser son mémoire ou sa thèse*. Québec : Presses de l'Université du Québec.

Mucchielli, A. (1986). *L'identité*. Paris : les Presses universitaires de France.

Observatoire de la culture et des communications du Québec, Institut de la statistique du Québec. (2011). Les dépenses culturelles des municipalités. *Optique culture, 05*. Québec : Gouvernement du Québec. ISSN: 1925-4199.

Observatoire de la culture et des communications du Québec, Institut de la statistique du Québec. (2007). *Le système d'indicateurs de la culture et des communications au Québec. 1^e partie: Conceptualisation et élaboration concertée des indicateurs*. Québec: Gouvernement du Québec.

Observatoire de la culture et des communications du Québec, Institut de la statistique du Québec. (2004). *Système de classification des activités de la culture et des communications du Québec 2004*. Québec : Gouvernement du Québec. Repéré au <http://www.stat.gouv.qc.ca/statistiques/culture/scaccq/systeme-classification-2004.pdf>

Organisation des Nations Unies (ONU). (1966). *Pacte international relatif aux droits économiques, sociaux et culturels* (PIDESC). Récupéré à https://treaties.un.org/pages/ViewDetails.aspx?src=TREATY&mtsg_no=IV-3&chapter=4&etlang=fr

Poirier, C. (dir.), Desjardins, M.K., Martet, S., Melançon, O., Poirier, J., St-Germain Blais, K. et Barrette, Y. (2012). *La participation culturelle des jeunes à Montréal. Des jeunes culturellement actifs* (Rapport de recherche, version courte). Montréal : Institut national de la recherche scientifique (INRS), Centre Urbanisation Culture Société.

Potteck, S. (2009). *Concevoir un système*. Toulouse : Schémectif. ISBN 978-2-9513724-3-6.

- Pronovost, G. (2002). Transformation des pratiques et nouveaux enjeux pour la participation culturelle. Dans Lemieux, D. (dir.), *et al. Traité de culture*. Québec: les Presses de l'Université Laval.
- Resch, Y. (dir.), (2001). *Définir l'intégration? Perspectives nationales et représentations symboliques*. Montréal : XYZ Éditeur.
- Ricci, J.-C. (2001). Introduction. Dans Resch, Y. (dir.), *Définir l'intégration? Perspectives nationales et représentations symboliques*. Montréal : XYZ Éditeur.
- Rouet, F. (1989). *Économie et culture, industries culturelles*, vol. 3. Paris : la Documentation Française.
- Rousselière, D. et Bouchard, M.J. (2009). Économie sociale et transformation de l'économie culturelle (p.105-184). Dans Audet, C. et St-Pierre, D. (dir.), *Tendances et défis des politiques culturelles. Analyses et témoignages*. Québec : les Presses de l'Université Laval.
- Roy, S. N. (2009). L'étude de cas (p. 199-226). Dans Gauthier, B. (dir.), *Recherche sociale: de la problématique à la collecte de données* (5e éd.) Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Ryan, R. M. et Deci E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1).
- Sabourin, P. (2009) L'analyse de contenu (p. 391-414). Dans Gauthier, B. (dir.), *Recherche sociale: de la problématique à la collecte de données* (5e éd.) Québec : Presses de l'Université du Québec.
- St-Pierre, Diane. (2010). La politique culturelle du Québec: bilan et défis (p. 277-319). Dans Audet, C. et St- Pierre, D. (dir.), *Tendances et défis des politiques culturelles. Cas nationaux en perspective*. Québec : les Presses de l'Université Laval.
- Santerre, L. (1999, novembre). *De la démocratisation de la culture à la démocratie culturelle* (rapport de recherche). Ministère de la Culture et des Communications.
- *Tarde, G. (1898). *L'opinion et la foule*. Paris: Presses universitaires de France.
- *Teillet. P. (2009). Les politiques publiques de la culture face aux enjeux culturels contemporains: la fin du primat artistique? Dans Audet, C. et St-Pierre, D. (dir.), *Tendances et défis des politiques culturelles. Analyses et témoignages*. Québec : les Presses de l'Université Laval.
- Théberge, M. (2006). Construction identitaire et éducation théâtrale dans un contexte rural franco-ontarien. *Éducation et Francophonie*, 34(1). Québec : Association Canadienne Éducation et Langue Française.
- Théberge, M. (2005). *Construction identitaire et éducation artistique. L'enseignante et l'enseignant comme passeur culturel* (communication inédite à l'Université d'Ottawa).

- Roy, S. N. (2009). L'étude de cas. Dans Gauthier, B. (dir.), (2009). *Recherche sociale: de la problématique à la collecte de données* (5e éd.) Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO). (2005). *Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelle*. Récupéré à <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919f.pdf>
- Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO). (2006). *Les industries culturelles* (Document officiel produit lors du 60e anniversaire de l'UNESCO). Repéré à http://www.unesco.org/bpi/pdf/memobpi25_culturalindustries_fr.pdf
- Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO). (1982). *Déclaration de Mexico sur les politiques culturelles*. Conférence mondiale sur les politiques culturelles de Mexico City, du 26 juillet au 6 août 1982. Récupéré à http://portal.unesco.org/culture/fr/files/12762/11295422481mexico_fr.pdf/mexico_fr.pdf
- *Wallach, J.-C. (2009). État, territoire et politiques culturelles. Politiques publiques de l'art et culture en France. Dans Audet, C. et St-Pierre, D. (dir.), *Tendances et défis des politiques culturelles. Analyses et témoignages*. Québec : les Presses de l'Université Laval.
- Walliser, B. (1977). *Systèmes et modèles*. Paris : Seuil. ISBN 2-02-004638-5.
- Wolton, D. (2006). *Demain, la francophonie*. Paris : Flammarion.

Appendices

Appendice 1

Grille d'entrevue pour les entrevues individuelles auprès des experts externes

1- Quels sont vos commentaires sur la citation suivante?

«[...] le système culturel québécois, dans sa forme actuelle, a sans doute atteint l e s limites de son développement et est maintenant à la recherche d'un nouvel équilibre, soit à la fois un équilibre externe, qui résulterait d'une intégration de la culture avec les systèmes sociaux et économiques, et un équilibre interne, qui serait lié aux dimensions artistique, industrielle et citoyenne de la culture» (Claude-Edgar Dalphond, ministère de la Culture et des Communications, 2009).

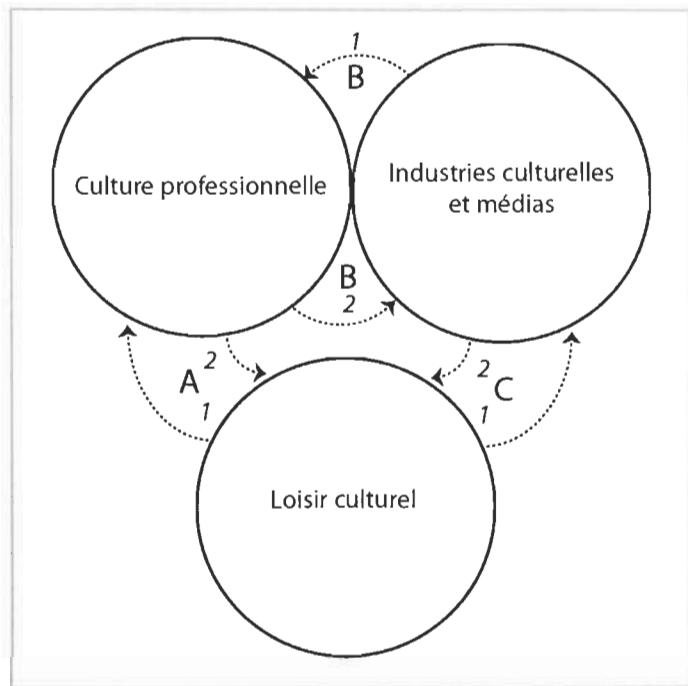
2- Dans le cadre de vos activités personnelles ou professionnelles, avez-vous été confronté à ce changement, survenu au cours des dernières années, en culture? Si oui, comment avez-vous réagi?

«The rise in social computing has facilitated a shift from consumer cultures, focused on producing finished media to be consumed passively, to cultures of participation, where people can access the means to participate actively in personally meaningful problems. These developments represent unique and fundamental opportunities and challenges [...]» (G. Fischer et F. Shipman, 2011)

3- Quels sont vos commentaires sur l'idée du «filon inexploité» dans la phrase suivante?

Le filon inexploité de l'articulation entre les approches fondées sur la participation et l'engagement des citoyens (la démocratie culturelle) et celles fondées sur la valorisation des oeuvres et leur diffusion au plus grand nombre (la démocratisation culturelle). (Dalphond, 2009; R. Garon et L. Santerre, 1999)

4- Afin d'augmenter la performance du système culturel, quelles fonctions remplissent ou peuvent remplir les différents secteurs les uns par rapport aux autres?



Fonctions des liens

A) Culture professionnelle - Loisir culturel

1.1 _____
 1.2 _____
 2.1 _____
 2.2 _____

B) Culture professionnelle - Industries cult. médias

1.1 _____
 1.2 _____
 2.1 _____
 2.2 _____

C) Industries cult. médias - Loisir culturel

1.1 _____
 1.2 _____
 2.1 _____
 2.2 _____

5- Veuillez répondre aux deux questions suivantes:

A) Y a-t-il des acteurs socioculturels qui sont présents dans les trois secteurs identifiés de la culture et, si oui, lesquels?

B) Existe-t-il selon vous d'autres secteurs que ceux présentés dans notre schéma, si oui lesquels et quels acteurs socioculturels s'y retrouvent?

6- Élaborez sur les différents thèmes de collaboration possibles entre les trois secteurs du système culturel et tentez de les illustrer par des exemples concrets (réels ou souhaitables).

A) Reconnaissance politique de la culture (communication politique)

B) Publicité et communication publique

C) Autres formes de développement, d'engagement et de formation des publics

D) Optimisation de la qualité des biens et services en culture

E) Intégration de la culture dans les programmes municipaux ou scolaires

F) Autres thèmes?

7- Selon vous, quels moyens ou quelles actions permettraient un rapprochement entre les activités et organismes du loisir culturel et ceux des arts professionnels?

8- Quels sont les freins ou les défis à relever afin de permettre un tel rapprochement?

9- Selon vous, quels moyens ou quelles actions permettraient un rapprochement entre les activités et organismes du loisir culturel et celles des industries culturelles et médias?

10- Quels sont les freins ou les défis à relever afin de permettre un tel rapprochement?

11- D'une manière générale, quels aspects organisationnels des acteurs du loisir culturel vous semblent constituer un atout ou une lacune? En quoi cela peut-il aider ou nuire à la place qui leur est faite dans le système culturel?

A) Pratiques administratives et managériales: ☐ Atout ☐ Lacune

Par exemple: Co-gestion, concertation, recourt à une large base de bénévolat, etc.

B) Structure de financement: ☐ Atout ☐ Lacune

Par exemple: Activités d'autofinancement, course aux subventions, faible sollicitation de partenaires privés, etc.

C) Communications publiques: ☐ Atout ☐ Lacune

Par exemple: Rare publicité via les médias de masse, recourt aux médias communautaires, bouche à oreille, etc.

D) Prestation de service: ☐ Atout ☐ Lacune

Par exemple: Services de proximité, locaux permanents, faible tarification, qualification des intervenants, etc.

E) Partenariats et réseautage: ☐ Atout ☐ Lacune

Par exemple: Collaborations intra-sectorielle forte mais faible avec l'extérieur, soutien opérationnel des Villes, etc.

F) Autres: _____

12- Selon vous et supposant l'entière collaboration des organisations du loisir culturel, quels changements à apporter à leur pratiques et à leurs orientations bénéficieraient le plus au système culturel ainsi qu'à la place qui leur y est faite?

Appendice 2

Grille d'entrevue pour le groupe de discussion des acteurs du loisir culturel

I. Introduction

Question 1. Tour de table

(1 min. ch., 10 min. total)

Veillez mentionner un aspect de la culture au Québec qui, à votre avis, va particulièrement mal ou particulièrement bien. Expliquez brièvement votre point.

30 sec. de réflexion individuelle.

II. Thème: environnement du loisir culturel

Question 2. Question ouverte

(12 min. total)

Veillez identifier quels impacts les changements technologiques ont eu sur la culture en général et comment ils peuvent représenter une menace ou une opportunité spécifiquement pour le loisir culturel?

30 sec. de réflexion individuelle.

Question 3. Question ouverte

(12 min. total)

Veillez offrir votre point de vue sur l'extrait de texte suivant:

«Notre système culturel a été fondé sur la base de paradigmes différents; de styles de vie, de modes de communication, de participation et de transmission tout à fait autres.

Le monde numérique survient comme un territoire commun entre industries, artistes et amateurs, et même le public s'y retrouve directement. Tous peuvent interagir et participer via les médias sociaux. Les structures subsistent, mais un monde virtuel vient se poser, en filigrane, sur le système tel qu'on l'a bâti.

La principale forme de loisir des jeunes, aujourd'hui, passe par la photographie amateur, le vidéo youtube et le podcast. C'est à partir des technologies numériques et cette tendance n'ira qu'en s'intensifiant.

Il faut mettre à jour les missions et manières de faire des organisations du loisir culturel. Il faut aller chercher le public là où il est».

1 min. de réflexion individuelle.

III. Thème: orientations du loisir culturel

Question 4. Question ouverte

(12 min. total)

Selon vous, quels changements devraient être adoptés par les ministères, les municipalités et à la confédération afin de consolider le loisir culturel, dans un premier temps, et le système culturel, dans un second temps?

1 min. de réflexion individuelle.

Question 5. Question ouverte

(12 min. total)

Veillez offrir votre point de vue sur l'extrait de texte suivant:

«Il est naturel pour les administrations publiques de segmenter. Au municipal, on sépare trop souvent les services de la culture de ceux des festivals et du loisir.

La segmentation, en culture, mène à une incompréhension des enjeux communs par ses acteurs.

Par exemple, les professionnels des arts décrivent souvent le dollar supplémentaire qui est investi dans le loisir culturel alors que des études plus approfondies pourraient justifier que le milieu professionnel exige l'omniprésence de la pratique amateur afin de soutenir l'engagement du public.

On doit arrêter de séparer les choses, mettre de l'avant une vision intégrée de la culture. On ne veut pas faire disparaître les entités... Mais il faut augmenter leur perméabilité.

Cela devrait être le thème d'un colloque: "Pourquoi séparer les choses?"

Un premier pas pourrait être la création d'un lexique unifiant, afin de traiter de la culture et de ses enjeux contemporains entre gens du loisir, du professionnel, des industries».

1 min. de réflexion individuelle.

IV. Thème: actions du loisir culturel

Question 6. Question ouverte

(12 min. total)

Si le loisir culturel avait à se doter d'un «grand projet d'avenir», quel serait-il? Détaillez votre vision et les moyens qui pourraient être pris pour y arriver.

1 min. de réflexion individuelle.

Question 7. Question ouverte

(12 min. total)

De quelle manière le loisir culturel peut-il participer au scénario suivant?

«La fréquentation du loisir culturel, des industries comme de la culture professionnelle peuvent sans équivoque être rassemblée sous le terme des pratiques culturelles, surtout à l'ère du numérique.

C'est de là que la solution va venir; c'est à ce niveau d'analyse, sur ce terrain, que les trois secteurs peuvent s'entendre et contribuer au développement, à l'engagement et à la formation d'un seul et même public.

S'il y avait un projet de 'Voici maintenant c'est quoi l'avenir de l'engagement du loisir culturel dans le développement du public des pratiques culturelles' et qu'on le proposait aux gens de l'art professionnel et de l'industrie, ce serait très porteur.

Reste à identifier quels objectifs sont atteignables indépendamment de l'ensemble ainsi que ceux qui nécessitent une action concertée».

1 min. de réflexion individuelle.

V. Conclusion

Discussion libre.

(10 min. total)

Appendice 3

Analyse factorielle initiale des données

Tableau 6. Analyse factorielle initiale des données

Facteurs d'intégration
Destinataires: acteurs du loisir culturel
1. Susciter une plus grande reconnaissance du public et acteurs culturels à l'égard des bienfaits des pratiques de loisir culturel
2. Définir, sur une base d'abord sectorielle et éventuellement intersectorielle, le rôle du loisir culturel dans la révolution de la culture au Québec puis le traduire en projet mobilisateur
3. Mettre l'emphase de son intervention en loisir culturel sur la dimension participative afin de favoriser l'engagement et la formation des publics en termes de pratiques culturelles
4. Positionner le loisir culturel comme vecteur d'engagement, de formation, de renouvellement et de décentralisation du public afin que les milieux professionnels et industriels de la culture exigent son omniprésence
5. Être proactif et autonome dans le développement de son organisation et du secteur du loisir culturel
6. Envisager une plus grande implication des acteurs du loisir culturel à certaines activités qui leur sont ouvertes mais qui reposent sur leur initiative, comme les Journées de la culture par exemple
7. Initier un dialogue entre les mondes disciplinaires professionnels et amateurs afin d'éliminer les préconceptions inconstruites du «pas sérieux» du loisir ainsi que de la compétition qu'il poserait au professionnel
8. Assurer l'omniprésence des acteurs du loisir culturel au sein des comités et tables de la culture déjà en place (Culture Montréal, etc.)
9. Provoquer les rapprochements entre créateurs professionnels et amateurs comme une seule communauté de pratique artistique et avec leurs publics comme une seule et même communauté d'intérêt
10. Favoriser la confrontation des pratiques artistiques par les échanges, compétitions, symposiums, résidences et ateliers à l'intérieur des communautés de pratique
11. Répondre à la montée des omnivores culturels en érigeant des ponts entre les activités de différentes disciplines et secteurs
12. À l'instar du concept des Rentrées culturelles, réalisé en milieu scolaire par Secondaire en spectacle dans le cadre des Journées de la culture, bâtir des projets où les dimensions professionnelle et amateur sont intégrées de diverses façons et amenées directement au public
13. Concentrer les efforts du secteur du loisir culturel sur d'autres publics que celui du baby-boom québécois, déjà saturé d'offre
14. Concentrer les efforts sur les publics jeunes étant donné l'immense potentiel qu'ils présentent sans toutefois négliger l'accessibilité des activités pour les adultes et les publics non-scolaires

Facteurs d'intégration

15. Accentuer la présence du loisir culturel au sein de l'école
16. Proposer aux écoles des activités culturelles clé-en-main au diapason avec la mission des établissements
17. Mobiliser les directeurs d'école et conseils d'établissement en faveur de la culture étant donné leur très grand pouvoir décisionnel
18. Entretenir des réseaux ouverts où les collaborations entre professionnels, organisations de loisir culturel et écoles peuvent être à l'initiative de l'une ou l'autre des parties
19. Initier le changement par des rapprochements ponctuels plutôt que systématiques
20. Avoir recours à un entremetteur afin de mettre en lien des partenaires potentiels
21. Miser sur l'oeuvre comme objet de travail commun entre les secteurs de la culture
22. Valoriser l'ouverture intersectorielle en favorisant la participation des professionnels au sein du monde amateur et vice versa, notamment dans le cadre d'événements sectoriels
23. Travailler sur la qualité des activités et de l'expérience offerte afin que le rayonnement et l'attractivité surviennent d'eux-mêmes
24. Mettre en oeuvre des moyens de cultiver l'enracinement territorial excellent dont jouit déjà le loisir culturel
25. Préserver la sensibilité aux déterminants sociaux et territoriaux lorsqu'il est question d'élaborer un projet localisé
26. Proposer aux municipalités des projets d'intervention sociale par le biais du loisir culturel qui sont adaptés à certaines problématiques spécifiques
27. Soumettre ses propositions de projet de loisir culturel, maintenant admissibles dans le cadre des ententes de développement culturel entre le MCC et les municipalités, auprès de ces dernières, des MRC et CRÉ
28. Entretenir la relation avec ses participants de loisir culturel et particulièrement lorsqu'une transition vers le professionnel est amorcée
29. Approfondir notre compréhension de l'articulation possible entre loisir culturel et industries culturelles, notamment par les exemples que nous fournissent les variantes du concept *pro-am* de Star académie

Concernant plus précisément la révolution numérique...

30. Entrer en dialogue avec les pratiques culturelles contemporaines des citoyens
31. Apprivoiser les nouveaux modes de participation, de fréquentation et de consommation de la culture associés à la révolution numérique

Facteurs d'intégration

32. S'interroger sur notre capacité à intégrer les pratiques de loisir culturel du web participatif (photographie Instagram, vidéo Youtube, baladodiffusion, etc.) comme champs d'intervention
33. Adapter notre offre culturelle préexistante aux modes de vie et pratiques réelles des gens
34. Trouver des interfaces entre les nouvelles pratiques culturelles et les formes plus classiques d'art, tel que de proposer un avant et un après spectacle en incluant des interactions en direct sur les réseaux sociaux
35. Adopter des pratiques de médiation culturelle qui intègre les outils de communication contemporains
36. Assurer la participation directe des gens à l'expérience de fréquentation des oeuvres artistiques mais également à la création par le biais des plateformes numériques
37. Miser sur l'innovation et la mixité dans les pratiques artistiques
38. Provoquer le rehaussement des exigences de son public en l'exposant à des contenus toujours plus diversifiés et innovants, notamment par le biais des ressources numériques
39. Offrir une reconnaissance aux pratiques artistiques nouvelles et découlant du numérique
40. Sortir des cadres et lieux conventionnels pour présenter ou s'adonner aux pratiques artistiques
41. Aborder le monde numérique comme un territoire commun entre industries culturelles, artistes professionnels et amateurs
42. Élaborer une stratégie générale concertée au regard du numérique
43. Mettre en place des plateformes numériques communes
44. Réaliser des économies en misant sur les moyens du numérique dans la communication
45. Prendre en main la diffusion de ses oeuvres par le biais du numérique
46. Rendre possible la fréquentation d'un spectacle ou d'une oeuvre par un public délocalisé via le web en direct
47. Assurer le niveau de compétence des intervenants en matière de numérique, et particulièrement pour ceux actifs auprès des publics jeunes, par la mise en place de mécanismes de formation continue
48. Élaborer et diffuser les activités de formation destinées aux intervenants ou au public par le biais du numérique
49. Créer, consolider et animer les communautés d'intérêt par le biais du numérique
50. Confirmer l'engagement en assurant la continuité entre l'expérience virtuelle et l'expérience vécue dans la réalité

Facteurs d'intégration

51. Assurer l'arrimage et l'interpénétration de la communauté d'intérêt virtuelle avec la communauté réelle
52. Mettre de l'avant l'espace de rencontre, d'échange et de partage que constituent les activités de loisir culturel tant entre les intervenants, les bénévoles, les participants que les créateurs
53. Mettre de l'avant l'humanisation des rapports que permettent les activités de loisir culturel; un atout notable face à l'isolement qu'induit leur virtualisation
54. Prendre des mesures de préservation de nos pratiques et spécificités culturelles lorsque travaillant dans le virtuel
55. Préserver les missions fondamentales de son organisation, malgré la transformation des manières de faire qu'induit la révolution numérique
56. Garder à l'esprit l'importance des contenus et des pratiques relativement à la nature instrumentale des médias de masse et numériques, qui ne sont en essence que des outils de communication

Destinataires: acteurs de tous les secteurs de la culture

57. Trouver des moyens de créer des courts circuits bénéfiques dans le fonctionnement du système
58. Stimuler le dépassement des modes d'organisation actuels de la culture chez les penseurs et acteurs québécois de la culture
59. Initier un dialogue qui transcende les secteurs
60. Identifier les enjeux communs aux acteurs de la culture de tous secteurs ou niveaux d'organisation et mener une mobilisation en ce sens
61. Établir un lexique de la culture et de ses enjeux contemporains unifiant et fonctionnel sur une base intersectorielle
62. Rassembler la participation aux activités du loisir culturel, la fréquentation des oeuvres de la culture professionnelle ainsi que la consommation des produits issus des industries culturelles sous le terme des pratiques culturelles
63. Déterminer des moyens de travailler ensemble entre industriels, professionnels et organismes de loisir de la culture pour contribuer à l'essor des pratiques culturelles
64. Entreprendre une démarche d'États généraux sur la culture
65. Induire un positionnement du débat sur la culture au niveau des valeurs
66. Amener le débat de la culture sur la place publique, l'adapter au public et poser ses enjeux comme étant d'intérêt éminemment public

Facteurs d'intégration

67. Organiser des débats ouverts, des plateformes de participation citoyenne ainsi que des colloques concernant les questions de culture
68. Maximiser la visibilité média et le rayonnement des démarches visant l'intégration de la culture
69. Amener le débat de la culture sur ce qui parvient au citoyen, en dépassant la logique marchande
70. Amener le débat de la culture vers l'angle de la citoyenneté et de la «citoyenneté culturelle»
71. Trouver un consensus autour d'une vision intégrée de la culture
72. Élaborer un document qui porte les revendications de l'ensemble des acteurs de la culture
73. Mettre sur pied un lobby de la culture
74. Proposer l'adhésion à une charte d'appartenance reposant sur des principes qui font consensus
75. Mobiliser et recenser très largement les appuis à l'égard de ses revendications
76. Systématiquement présenter ses revendications ensemble plutôt que de manière isolée
77. Provoquer le plus d'occasions possible d'échange et de collaboration entre les acteurs de la culture
78. Mandater un initiateur pour travailler sur des projets pilotes de partenariat intersectoriel
79. Établir des mécanismes de validation des projets ou des programmations auprès des publics ou communautés de pratique, soit sous forme ponctuelle, permanente ou d'événement
80. Réaliser des économies d'échelle et augmenter la portée des actions des acteurs en développant des mécanismes de concertation et de mise en commun des ressources entre les secteurs
81. Réduire l'investissement en temps et en énergie associé aux démarches de concertation et de consultation en mandatant un porteur de dossier actif sur une base intersectorielle
82. Concerter les efforts afin de donner plus d'ampleurs à certaines initiatives déjà existantes et dont le potentiel de contribution au système demeure grand comme, par exemple, les Journées de la culture ou Culture Montréal
83. Être solidairement proactifs en développant des moyens de contribuer à l'atteinte des objectifs du système même s'ils débordent des limites de son organisation ou de son secteur
84. Développer des réflexes d'inclusion des citoyens, des communautés locales, des instances municipales et scolaires dans les démarches de développement culturel afin d'assurer leur durabilité

Facteurs d'intégration

85. Lancer des projets d'ampleur puisque ce sont ceux-là qui obtiennent le plus de couverture médiatique

Destinataires: pouvoirs publics en culture

86. Promouvoir le rôle social de la culture

87. Réaliser un travail de conscientisation et de sensibilisation tant auprès du public que des acteurs de la culture

88. Rétablir l'horizontalité des rapports politiques en culture puisque le système a été conçu dans cette optique

89. Appuyer le développement culturel national sur l'infrastructure municipale déjà bien outillée pour la production, la diffusion, l'hébergement d'activités ou le relais de subventions en culture

90. Réaliser des économies d'échelle et augmenter la portée des actions des acteurs en développant des mécanismes de concertation et de mise en commun des ressources entre les structures publiques et organismes culturels

91. Déségmenter les différents services de la culture, prioritairement au palier municipal, tels que les loisirs, les festivals, le soutien aux arts, etc.

92. Augmenter la perméabilité des entités plutôt que de ne les faire disparaître

93. Offrir au citoyen les services culturels municipaux de manière regroupée

94. Investir de culture les lieux publics de fréquentation citoyenne, tels que les bibliothèques, parcs et écoles

95. Prendre exemple sur le modèle de développement du sport il y a quelques décennies, et plus précisément du hockey: offrir des lieux de pratiques et de diffusion partout et à l'accès quasi-illimité, professionnel ou amateur

96. Augmenter l'accessibilité des lieux publics (horaires d'ouverture et de disponibilité, notamment) pouvant servir à la pratique ou à la diffusion de la culture, tels que les écoles ou les salles de spectacle

97. Établir des cadres gouvernementaux de partenariats intersectoriels et auprès des écoles ou autres lieux publics pertinents sur la base des ententes tripartites à succès des Arts et la Ville

98. Revoir la composante culturelle, comme un outil citoyen, dans le projet éducatif québécois

99. Travailler à la consolidation des ressources humaines en culture au sein du personnel permanent des écoles

100. Pérenniser l'engagement des instances publiques sur les dossiers de la culture en favorisant une approche collaborative entre les instances et les paliers plutôt que de transfert unilatéral et de retrait

Facteurs d'Intégration

101. Favoriser la décentralisation de la culture et sa territorialisation par le soutien au développement de l'offre d'activités de loisir culturel

102. Mandater des chercheurs afin qu'ils traitent des questions actuelles, en culture

103. Commander la poursuite de projets de recherche afin d'articuler différents cadres conceptuels, méthodologies et résultats dans une optique de complémentarité comme, par exemple, dans le but d'adapter les recherches de Poirier (INRS, 2012) sur les pratiques culturelles aux préceptes spécifiques du loisir culturel

104. Réaliser une étude approfondie sur l'impact de la pratique artistique en amateur sur la consommation culturelle du public ainsi que son engagement à l'égard de la culture

105. Démontrer, de manière approfondie, la rentabilité de l'investissement public en loisir culturel

106. Prélever une taxe municipale identifiée à la culture ou au loisir culturel

107. Mettre de l'avant des programmes municipaux subventionnant spécifiquement les projets d'intégration entre amateurs et professionnels afin de favoriser la collaboration intersectorielle

108. Établir des incitatifs financiers et fiscaux pour favoriser l'investissement privé en culture ou en loisir culturel

109. Soutenir financièrement les budgets de fonctionnement, essentiels, des organismes et non seulement les projets

110. Indexer le financement de la culture

Autres facteurs

Concernant les médias...

111. Accentuer la pénétration de la culture et du loisir culturel dans les réseaux médiatiques communautaires et nationaux

112. Établir des ententes avec les médias (imprimé, radio, télé) locaux et régionaux, qui se font souvent reprocher de ne pas refléter l'activité locale

113. Établir une entente-cadre entre les bureaux régionaux du MCC et les médias régionaux, en vue de la reconnaissance, sur une base fiscale, des ressources médiatiques offertes comme un don

114. Sur la base des ententes-cadre régionales, proposer des ententes tripartites où des fonds publics sont injectés dans la bonification d'activités culturelles dont la promotion est assurée gracieusement par les médias régionaux

Facteurs d'intégration		
115.	Renforcer la diffusion de l'activité culturelle par des articles, entrevues, la promotion ou encore la diffusion intégrale d'un événement ou d'une oeuvre d'art vivant	
116.	Optimiser les impacts de la promotion du loisir culturel en mettant de l'avant les activités et la participation plutôt que les thématiques ou les oeuvres réalisées	
117.	Optimiser les impacts de la promotion du loisir culturel en se limitant à une base locale ou régionale, au maximum	
118.	Optimiser le rayonnement conféré à la culture dans les médias locaux et régionaux en intégrant la dimension professionnelle aux pratiques en amateur et vice versa, en soutenant le lien les unissant	

Appendice 4

Certificat du comité d'éthique de la recherche avec les êtres humains (CEREH-UQTR)



Université du Québec à Trois-Rivières
CERTIFICAT D'ÉTHIQUE DE LA RECHERCHE

RAPPORT DU COMITÉ D'ÉTHIQUE :

Le comité d'éthique de la recherche, mandaté à cette fin par l'Université, certifie avoir étudié le protocole de recherche :

Titre du projet : Stratégie de mise en valeur du loisir culturel au sein du système culturel québécois

Chercheurs :

François Raouf Derbas Thibodeau
Département d'études en loisir, culture et tourisme

Organismes :

CRSH - Bourse de maîtrise

et a convenu que la proposition de cette recherche avec des êtres humains est conforme aux normes éthiques.

PÉRIODE DE VALIDITÉ DU PRÉSENT CERTIFICAT :

Date de début : 24 octobre 2013

Date de fin : 24 octobre 2014

COMPOSITION DU COMITÉ :

Le comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières est composé des catégories de personnes suivantes, nommées par le conseil d'administration :

- six professeurs actifs ou ayant été actifs en recherche, dont le président et le vice-président;
- une personne membre ou non de la communauté universitaire, possédant une expertise dans le domaine de l'éthique
- un(e) étudiant(e) de deuxième ou de troisième cycle;
- un technicien de laboratoire;
- une personne ayant une formation en droit et appelée à siéger lorsque les dossiers le requièrent;
- une personne extérieure à l'Université;
- un secrétaire provenant du Décanat de la recherche et de la création ou un substitut suggéré par le doyen de la recherche et de la création.

SIGNATURES :

L'Université du Québec à Trois-Rivières confirme, par la présente, que le comité d'éthique de la recherche a déclaré la recherche ci-dessus mentionnée entièrement conforme aux normes éthiques.

Hélène-Marie Thérien
Présidente du comité

Marie-Eve St-Germain
Secrétaire du comité

Date d'émission : 25 septembre 2013

N° du certificat : CER-12-184-06.06
DECSR

